84 PÁGINAS CON TODO LO QUE BUSCAS EN MANGA + CD ROM

MÁS MANGA

Noviembre

Número 5 / año 2000 · P.V.P. 750 ptas / 4,50 €

-Buster Serge-

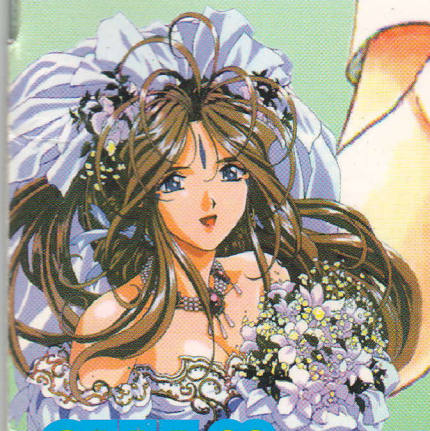
VIRUS

LEGEND OF BASARA

JIN ROH

となりのトトロ

TOTORO



Ahh! Megamisama

Saito Chiho

00005
8 414090 211437

TURBOLINUX

EL LÍDER LINUX DE ALTO RENDIMIENTO

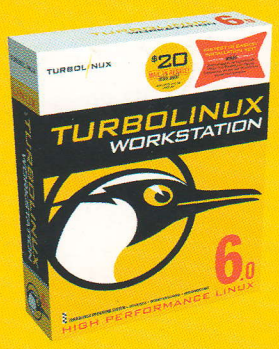
"Si hablamos de ofrecer servicios con Linux, TurboLinux es sinónimo de empresa... sin lugar a dudas, aporta una solución completa a todas las necesidades."

INTERNETWEEK

"TurboLinux ofrece uno de los mejores soportes del mercado... TurboLinux es un perfecto ejemplo de un producto de calidad real, que es uno de los motivos por los que lo valoramos tanto."

LINUX MAGAZINE, FEBRERO DE 2000

VOTADO *"mejor solución Web"* LINUX JOURNAL, PREMIO EDITORS' CHOICE



TURBOLINUX WORKSTATION 6.0
- ¡Instalación Linux más rapida!
- 600+ aplicaciones Linux
- System Commander Deluxe, Netscape, StarOffice
- Incluye VMWare
- Herramientas de desarrollo

TURBOLINUX SERVER 6.0
- ¡Servidor Linux más seguro!
- Correo preconfigurado, DNS, FTP, Web, Internet, Intranet, Instalaciones personalizadas
- Incluye BRU Commercial Edition Backup Software por valor de $199

TURBOCLUSTER SERVER 4.0
- Soporte para más de 25 nodos en clúster
- Equilibrado dinámico de la carga
- Soporte para nodos en clúster para Linux Windows NT y Solaris
- Administración en formato Web, consola de texto o con interfaz gráfica

ARES multimedia

ARES MULTIMEDIA
AVDA. MARE DE DÉU DE MONSERRAT, 2
08970 SANT JOAN DESPÍ (BCN)
T: 93 480 89 30
F: 93 477 22 84

TURBOLINUX

TURBOLINUX EUROPA
SPALDINGSTR. 188
D-20097 HAMBURGO
T: +49 (0)40-27143-0
F: +49 (0)40-27143-143
http://www.turbolinux.com

Puede adquirir los productos de TurboLinux de altas prestaciones en los principales establicimientos de productos informáticos, en nuestra amplia red de VARs o en Ares Multimedia.

Los distribuidores interesados en nuestro programa VAR Partner pueden ponerse en contacto con nosotros a través de *informacion@turbolinux.com*

© 2000 TurboLinux, Inc. Reservados todos los derechos. Linux es una marca registrada de Linus Torvalds. Todas las demás marcas comerciales son propiedad de sus propietarios respectivos.

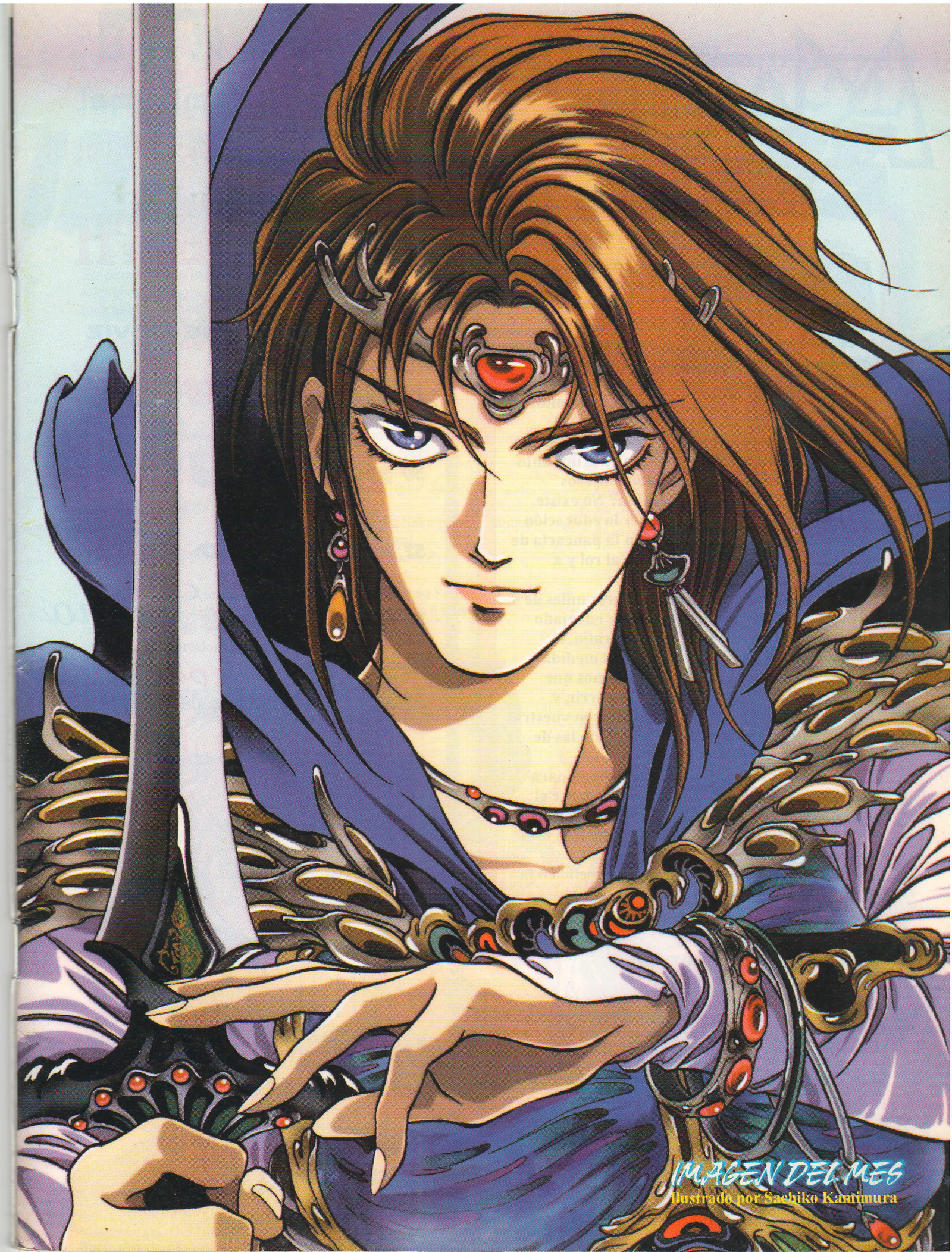


IMAGEN DEL MES
Ilustrado por Sachiko Kanimura

MÁS MANGA

Editorial

En pleno Salón del Manga de Barcelona, no podemos dejar de reflexionar sobre la suerte (o desgracia más bien) que sufren muchas ciudades a la hora de celebrar este tipo de eventos. Son muchos los lugares dispersos por nuestra geografía nacional cuyo interés por encontrar un marco donde celebrar la reunión de una juventud con un denominador común: el amor por su afición, se ve frustrado por el impedimento de instituciones o, en general, por sectores de poder con un pensamiento un tanto retrógrado. En la mente están los sucesos acaecidos en Sevilla. ¿La solución? No existe, aunque un buen arma podría ser la educación con el ejemplo. Como se decía en la pancarta de Sevilla, "leemos comics, jugamos al rol y a videojuegos, y no estamos locos".

Cambiando de tema, queremos daros miles de gracias. Miles de gracias por haber encajado tan bien nuestros errores: de ortografía, el "transpapelo" de algún artículo, las medidas erroneas de cierta caja. Os aseguramos que trabajamos porque no vuelvan a ocurrir, y sabemos, por que nos lo demostráis con vuestras cartas, que estáis de nuestro lado. Gracias de nuevo.

Para terminar, abrimos nuestra tribuna para todas las consultas que deseéis hacer sobre el tarot: un significado más exhaustivo de cada carta, formas diferentes de echarlo, etc. Si esta iniciativa tiene éxito, incluso podemos inaugurar una sección exclusiva para ello en la revista. Esperamos vuestra colaboración

3 LA IMAGEN DEL MÉS
4 EDITORIAL Y SUMARIO
5 Anime & Manga Noticias — DESDE JAPÓN
8 DESDE ESPAÑA — EUROPA AMERICA
10 Legend of BASARA
15 VIRUS
18 Aa! Megamisama!
23 Los crimenes de Kindaichi
27 MAGIC KNIGHT RAYEARTH
44 Ese aflowne THE MOVIE
46 Ai shite Night
50 Spriggan
52 となりのトトロ
56 Saito Chiho
62 JIN ROH La brigada de los lobos
64 SHIRAHIME SHÔ
66 Shenmue
68 BRAIN POWERD
71 fan-fic
73 THE ALFEE
74 El Jardín Japonés
76 Jóvenes Artistas — Cartas — Haciendo Amigos
80 Mundo de Música
82 PRÓXIMO NUMERO

DESDE JAPÓN

Anime & Manga News

Empezamos con lo más visto en las televisiones Japonesas durante el mes de Agosto. Ahí va:

Anime más visto en TV

1. Oja-Majo Doremi (A Useless Witch Doremi)
2. Gate Keepers
3. Card Captor Sakura
4. Mahoujin Guru-Guru (Magic Circle Guru-Guru)
5. Sakura Wars
6. Hand Maid May
7. One Piece
8. Love Hina
9. Corrector Yui

Por cierto, las canciones también tienen rankin. Así que, ahí van las cinco primeras de Septiembre según los aficionados japoneses:

Canciones de anime más valoradas

1. Platina (*Card Captor Sakura : OP*)
2. Geki! Teikoku Kagekidan (*Sakura Wars OP*)
3. Asu no Egao no Tame ni [For a tommorow smile] (*Gate Keepers OP*)
4. Fruit Candy (*Card Captor Sakura : ED*)
5. Sakura Saku [Cherry comes into bloom] (*Love Hina OP*)

La cosa, como veis, varía poco respecto a meses

INU YASHA

GATEKEEPERS

anteriores. Lo que si se avecina es una cantidad gigantesca de nuevos títulos, tanto en series de TV como en películas. Este es un adelanto de lo que se va a ver:

· Inu Yasha: Ya lo mencionamos en el número anterior. El último bestseller de Rumiko Takahashi ha sido por fin trasladado al anime y, como era de suponer, está siendo todo un hit en Japón, con portada de la Newtype incluida (y eso, os lo aseguro, no es nada normal para una serie de este tipo).

· "Yami no Matsuei": Shojo a la vista. Basado en un manga de la conocida colección "Hana to Yume" de Yoko Matsushita, trata sobre dos espíritus que pueden moverse entre los dos mundos para investigar asesinatos.

· Gravitation: Basado en el conocido manga de Murakami Maki, esta esperada serie se estrenó en Octubre. Trata sobre un chico estudiante de música que se enamora de una novelista.

· Hajime no Ippo: El eterno manga (53 tomos) de George Morikawa basado en la historia de un boxeador ha sido finalmente adaptado al anime para ser emitido en la Nippon TV.

· Vandred: La nueva creación del Studio Gonzo va sobre piratas espaciales.

· Gear Fighter Dendo: Típica serie de robots, pero con la garantía de tener la Sunrise detrás.

· Argent Soma: Una de las series más prometedoras, también de la Sunrise. La organización científica Morgue y las militar Funeral luchan con tra los invasores...

· Psy-Fi-Harry: Serie para la TV Asahi sobre espers y poderes parapsicológicos, mezclados con tramas de asesinatos.

· Gambler Densetsu Tetsuya: Serie que trata sobre el juego del Mah-jongg, y cuyo protagonista está basado en el famoso jugador japonés Tetsuya Asada.

· Shin Megami-Tensei - Devil Children: Serie basado en la popular saga de videojuegos.

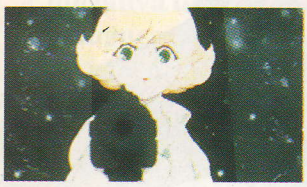
· Muteki-oh Trizenon: De los creadores de Slayers, trata sobre un chico llamado Akira Kamui que lucha con un robot gigante heredado de un antepasado.

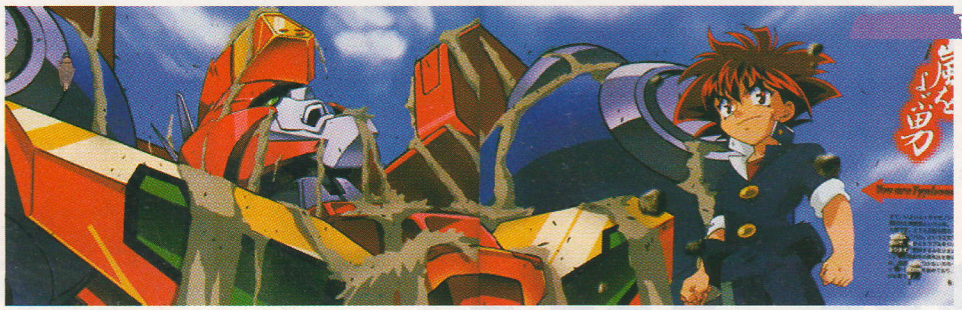
· Jinzo Ningen Kikaidar, the Animation: Esta es la adaptación de una conocida serie japonesa de imagen real, y que trata sobre un humanoide artificial.

· Hiou Senki: Serie épica que mezcla ninjas con robots mecánicos.

· Digital Tokoro-san: Bueno, esto se sale un poco. Es una serie hecha en 3d por ordenador sobre George Tokoro, un famoso cómico japonés.

· Gakkou no Kaidan (Historias de fantasmas en la escuela): Se trata de la adaptación de nuevo de una





popular serie japonesa de imagen real.

· Tales of Eternia: Ya para el año que viene, se versiona al anime este conocido videojuego.

· Parappa the Rapper: Lo mismo que la anterior, el año que viene animada.

Vamos ahora a las noticias cortas: Monkey Punch, el creador de Lupin III, está preparando su nuevo proyecto: Siamese Cat, the animated film. Megumi Hayashibara pondrá la voz de la protagonista.

Y más de imagen real. El conocido director de Evangelion, Hideaki Anno, como ya dijimos, acaba de finalizar la producción de un film de imagen real titulado Shiji Jitsu (El Día de la Celebración). La película ha sido parcialmente producida también por el Studio Ghibli así como Tokuma Shoten. Se estrena el 7 de Diciembre en Tokyo. Shiki Jitsu es la historia de una chica joven, interpretada por Fujitani Ayako, que ve su vida arruinada por su amante (Muurakami Jun) y su madre. La música esta compuesta por Kako Takashi e interpretada por la cantante Cocco.

Ya se venden las entradas para ver la última de las grandes películas de animación japonesa, que por cierto, se puedo ver en el Festival de Sitges. Se trata de Blood, con diseños de Katsuya Terada. La película trata sobre una chica estudiante llamada Saya que realmente es cazadora de unas entidades diabólicas que se alimentan de sangre humana surgidas tras la guerra de Vietnam.

Y no podemos dejar de mencionar GateKeepers que, a nuestro parecer, se trata de la mejor baza de anime de esta temporada. La serie está funcionando muy bien, y deseamos poder contar con ella en España dentro de poco tiempo.

Aquí al lado podéis ver imágenes de Metrópolis, la nueva gran producción de Katsuhiro Otomo (Akira). Con un coste de más de 10 millones de dólares, la serie ha costado cinco años de trabajo y, como Mononoke Hime, está animada digitalmente. Está basado en un manga de Osamu Tezuka (Astroboy) y está dirigido por Rin Taro. Lo más curioso de todo es que se mantiene el diseño de personajes original del maestro Tezuka.

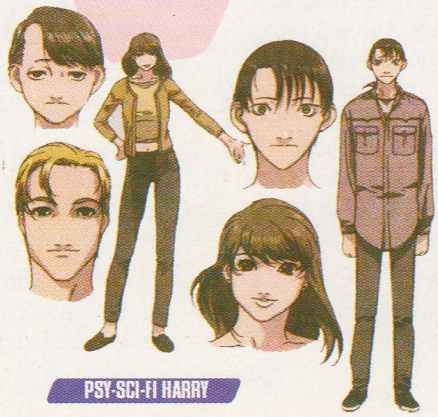
Y más películas. Se está produciendo un nuevo film llamado 6 Angeles, y cuyo estreno está previsto en Enero. Es una epopeya espacial de ciencia ficción con reminiscencias de Melty Lancer. El staff es de altísima calidad, con gente como Akira Kouson (Macross), Hiromi Kato (Violinist of Hamelin) o Akimoto Yasushi.

Y atención por que se prepara nuevo bombazo Gundam. El nombre del proyecto es "For the Barrel", y promete ser totalmente diferente. Va a estar basada en varias novelas de "Papá Gundam " Tomino, y hasta su estreno, no se verá ni una sola imagen. Secreto total...

Por cierto, el nuevo manga serializado en la revista Newtype parece estar funcionando más que bien, según la propia revista, por lo que en su edición de Septiembre lo han colocado como portada. La verdad es que queda genial.

Para terminar, una triste noticia. Reciéntemente ha fallecido a los 78 años de edad el Presidente de Tokuma Shoten y el Studio Ghibli, Yasuyoshi Tokuma. Presidente de la corporación con su nombre desde 1954, se le reconoce como el gran impulsor del mundo editorial y de animación en manga. Sin duda, una gran pérdida.

Fuentes: Anihabara, Anime News Resource, MasManga, Newtype, AX, Animérica, Manga.es



VANDREAD

Anime & Manga Noticias

EUROPA

En estos momentos muchos debéis estar disfrutando del Salón del Manga de Barcelona, que se celebra del 3 al 6 de Noviembre. Es un evento que aprovecha siempre Planeta para lanzar sus novedades. ¿Cuales son? Las siguientes:

· **Mint na Bokura (Somos chicos de Menta)**: Teniendo en cuenta el éxito de Wataru Yoshizumi, autora de Marmalade Boy (La Familia Crece) es lógico que apareciera su penúltima obra editada en España. Serán 16 números a 395 ptas.

· **Libro de Ilustraciones de Marmalade Boy:** Y siguiendo con la autora, se publica el libro de ilustraciones de la serie, que con toda seguridad será todo un éxito de ventas, ya que se trata de un muy buen libro.

· **Bastard! 21:** El tan esperado tomo por fin ha llegado.

· **Pokemos Posterbook:** Pues eso, muchos poster de Pokemon.

· **Digimon, el Cómic:** Y aprovechando la coyuntura, Planeta edita el cómic original de Digimon en España. Y además, con muchos regalos.

FRANCIA

Bajo el titulo de "Nausicaä de la Vallée du Vent" acaba de aparecer en Francia el primer tomo de 132 paginas del famoso manga de Miyazaki. La editora es Glenat.

Esto hace muy posible que dentro de poco podamos disfrutar del tan ansiado manga de Nausicaä en España. Hay que recordar que Planeta estuvo bastante tiempo intentándolo, y que no consiguieron lo derechos.

AMERICA

USA

Hollywood crea un nuevo Oscar para películas de animación

Sí, como lo oís. La Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood creó el pasado día 26 un nuevo Oscar para a la Mejor Película de Animación ("Best Animated Feature"), que se entregará por primera vez en los 74 premios, en marzo del 2002. Las películas seleccionadas para esta categoría podrán también ser elegidas para otras, incluida la de Mejor Película.

Este premio había sido reclamado, luchado y discutido durante mucho tiempo por miembros de la Academia. Si se han estrenado hasta 15 películas durante el año, podrán ser nominadas tres. A partir de 16 películas estrenadas, se podrán nominar cinco.

Para poder ser elegida, la película debe tener al menos 70 minutos, estar "principalmente animada" y cumplir los requisitos generales de la Academia. La definición de "principalmente animada" se hará en los próximos meses. En esta categoría entra cualquier técnica de animación reconocida: cels, por ordenador, plastilina, etc...

Este es el primer Oscar que se añade desde 1981, cuando se crearon la categoría de Mejor Maquillaje y el Oscar honorífico Gordon E. Sawyer.

La última película nominada fue "La Bella y la Bestia" en 1992 que perdió ante "El silencio de los corderos".

Festival de Anime de Nueva York

Durante los días 6 a 8 de Octubre se celebró el New York Anime Festival, con la proyección de las siguientes películas: "Vampire Hunter D" (la nueva película), "Blood", "Jin-Roh", "1001 Nights", "Adolescence of Utena", " Spriggan" y "Escaflowne: A Girl in Gaea". Vamos, un plantel que ya quisiéramos aquí.

Entre la lista de invitados cabe destacar a Yoshitaka Amano, Neil Gaiman, Kunihiko Ikuhara y Mitsuhisa Ishikawa.

Nuevos Títulos en Anime

La verdad es que viendo lo que están preparando para editar los americanos, se le quitan a uno las ganas de todo. Para muestra, un botón, pero me gustaría reseñar que algunos de estos títulos apenas tienen meses en el mercado japonés:

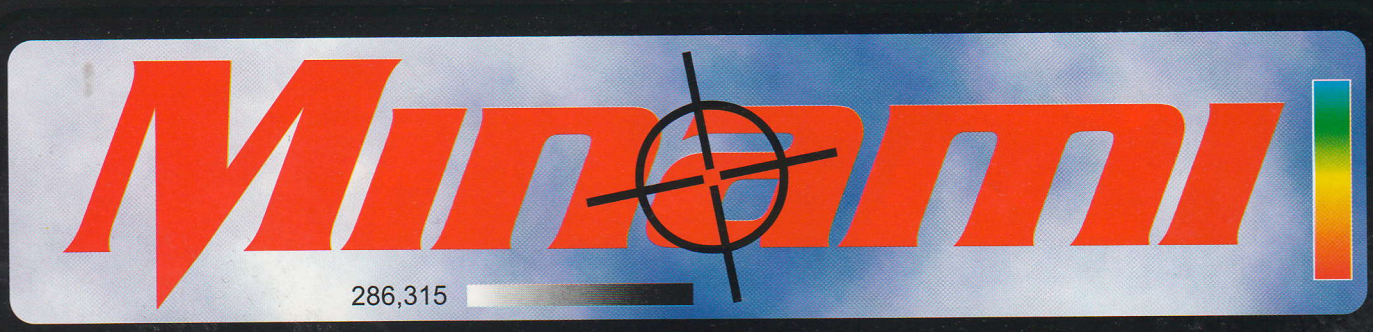
Spriggan, The End of Evangelion, Vampire Hunter D (la nueva), Angel Links, Ayashi no Ceres, Black Heaven, Card Captor Sakura, Crest of the Stars, Dual, Gasaraki, Generator Gawl, Getter Robo, Macross, Maho Tsukai-tai, Rayearth, Orphen, Z-Mind... INCREIBLE

ARGENTINA

En Argentina han empezado a emitir en el canal Magic la serie de Kuramada (Los caballeros del Zodiaco) BT'X, que se espera tenga el mismo éxito como en su momento tuvo Saint Seiya.

También se ha empezado a emitir, como es obvio, Pokémon.

Enfocando objetivo...



¡Es increíble, mis ataques no le afectan! No puede ser, a ver, analicemos...

¡No es posible, no tiene fallos! Mes a mes hace un completo repaso del panorama nacional (con informes en profundidad y no sólo dos líneas de nada para justificar la portada y así engañar al lector), sin descuidar otros mercados como el japonés (pues informa puntualmente de todas las novedades) o el sudamericano. Tampoco se olvida de las series clásicas ni de otros temas relacionados como pueden ser los salones o jornadas. Y para qué hablar ya de sus secciones de humor (con mención especial a Gran Hermanotaku), hentai (MUY caliente), yaoi, internet, videojuegos, música, cultura japonesa, opinión...

Y, además, lo hace con un estilo desenfadado, con un trato de tú a tú con el lector, con facilidad de entendimiento y predisposición para con el lector, no como otros que van de guais y de inalcanzables, de "nosotros estamos arriba y vosotros chusma lectora abajo". Por no mencionar que no tiene faltas de ortografía ni le da patadas al diccionario.

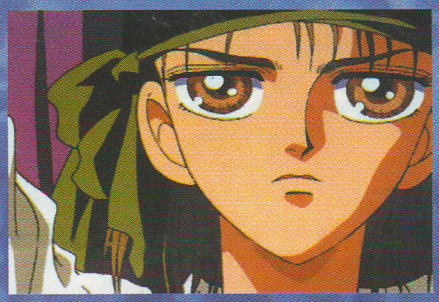
Pero eso no es todo, encima es que te regalan carátulas de un montón de series para tus grabaciones caseras, pósters alucinantes, un cómic mensual con los mejores trabajos de diversos autores nacionales... Y claro, un CD repleto hasta los topes con los mejores vídeos, canciones, imágenes y complementos que se pueda soñar.

Ahora comprendo por qué me han contratado para intentar acabar con Minami, si es que es la mejor con diferencia, no me extraña que la competencia esté usando cualquier sucio truco con tal de acabar con ella. Pero me temo que no tienen nada que hacer, está claro que es la número uno y que lo seguirá siendo muuucho tiempo.

LEGEND OF
BASARA

Caprichos del destino

"A finales del siglo XX la civilización fue destruida, implantándose un cruel gobierno dictatorial sobre la población. Pero cuando transcúrran trescientos años, ha de nacer un joven destinado a liberar Japón de esa tiranía".



Nos encontramos con una de esas historias llenas de épica y fantasía, que te atrapan desde la primera página para seguir las aventuras y desafíos de sus personajes. Tenemos amores, odios, batallas, trampas, traiciones, lealtades, asesinatos, muertes, misterios, profecías,... sí, un buen manga de fantasía heroica debe contar con un vaticinio que mueve la vida de los protagonistas. Bueno, no siempre se cumple esta regla, pero aquí tenemos un perfecto ejemplo, en el que el Destino es el verdadero motor de los hechos.

¿De qué manga estoy hablando?, pues de **BASARA**, al que algunos han comparado con *R.G.Veda* de Clamp. Aunque hay algunas semejanzas en la base de la historia (una heroína, una profecía, un dictador), eso no quita originalidad a la idea más famosa de su creadora, **Yumi Tamura.**

Si bien en nuestro país no es muy conocida que digamos, la señorita Tamura es una de las grandes reinas del shojo-manga en Japón. Nació el cinco de septiembre, y comenzó su actividad en el mundo del cómic como autora de dojinshi. Su gran oportunidad vino al ganar un premio ofrecido por Shogakukan, la editorial que ha publicado la mayoría de sus obras. Hizo su debút con *Oretachi no zetsutai jinkan*, en 1983, y hasta hoy, es larguísima la lista de trabajos que ha realizado. Entre sus series de manga tenemos *Tomoe ga yuku!*, *Bishop no wa*, *Chotto eiyû hitemitai*, *Hearts*,... además ha escrito novelas, ha ilustrado libros e historias, e incluso ha diseñado personajes para videojuegos, aparte de su actividad dentro del campo de la animación.

Como he dicho, su gran obra hasta ahora es **BASARA**.

Este manga comenzó a publicarse en 1991 en la colección Flower Comics, y su éxito fue inmediato, llegando a encabezar las listas de shojo-mangas más vendidos en Japón en el momento. De su buena acogida no cabe duda por la extensión de la obra: según creo, ha finalizado recientemente con 27 volúmenes (también he leído que aún está inconclusa).

Con tantos seguidores, era sólo cuestión de tiempo que se pasara a la animación. Eso ocurrió en 1998, cuando se emitió en televisión una serie de trece ovas bajo el título **Legend of Basara**. La historia sigue muy de cerca el manga, y Yumi Tamura se encargó de la animación de los personajes, así que también gustó mucho. Eso sí, el final es bastante abierto.

A parte de todo el merchandising derivado de la obra, Yumi Tamura publicó dos libros de ilustraciones que no tienen desperdicio. El primero apareció en 1997, y se ha podido ver en los Salones del Cómic. El segundo, de 1998, ahonda en los personajes del manga,

aunando ese diccionario de nombres a las magníficas ilustraciones, llenas de color y de detalles.

¿QUÉ NOS DEPARA EL FUTURO?

La historia se sitúa en un futuro no muy lejano, hacia el 2315 (vale, nosotros no lo viviremos, pero tres siglos no es tanto tiempo en comparación con la edad del mundo); no obstante, la autora mira hacia el pasado feudal y la religión tradicional para ambientarlo. El mundo existe, nuestra civilización no, destruída tras una gran catástrofe, tal vez nuclear. Nos ubicamos en *Jipangu* (es el nombre antiguo de Japón, aunque se suele emplear Zipangu), un lugar regido por un duro emperador, que a su vez ha dividido las islas en cuatro reinos. Cada uno está controlado por uno de sus hijos: *Kyôto* por el **Rey Blanco** (Shiro no Ô), *Shikoku* por el **Rey Negro** (Kuro no Ô), *Seiran* está gobernado por el **Rey Azul** (Ao no Ô), y *Suou* por el **Rey Rojo** (Aka no Ô). El sistema está pensado para que los cuatro hermanos se peléen entre sí y no tengan tiempo ni ganas de enfrentarse al emperador, que bien se cuida de que ninguno sea más poderoso o demasiado astuto.

Pero esta situación, especialmente perjudicial para la población sometida, amenaza con quebrarse cuando una profecía recorre la tierra japonesa: el ***Joven del Destino*** nacerá y crecerá, acaudillará a sus habitantes y liberará el país, implantando un nuevo y más justo orden.

Ese niño es *BASARA*, palabra que proviene del sánscrito "Vajra", y que según la autora, significa "diamante". *Basara* es el espíritu de la vida que aspira a la libertad, por encima de antiguos poderes, costumbres y tradiciones.

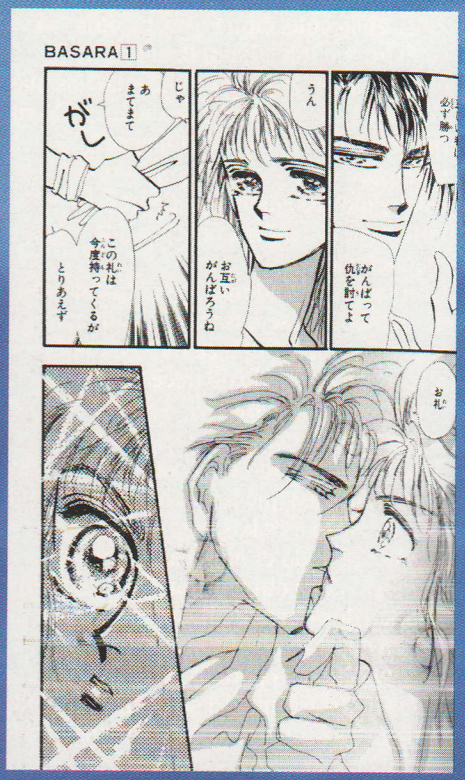
¿QUIÉN ES BASARA?

Todos los personajes que aparecen en la obra están marcados y vinculados por la tragedia que hila el destino;

juzgad si éste es o nó caprichoso.

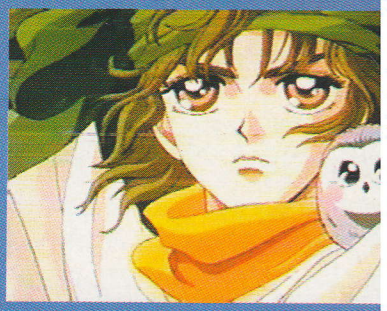
En el sur de Jipangu, que corresponde al reino de Suou, concretamente en la aldea montañosa de Byakko, nacen dos hermanos gemelos: **Tatara**, el mayor, es un niño; **Sarasa**, una niña. El sacerdote y adivino de la aldea, **Nagi**, profetizó que uno de ellos sería el *Niño del Destino* (Unmei no kodomo). Así, Tatara, que había de ser el elegido por ser el varón, creció férreamente cuidado y vigilado, mientras su hermana se veía relegada a un segundo plano, preocupándose especialmente por ella Sabaku y Nagi.

A los doce años, se entrega a Tatara el arma que le pertenece por destino, la espada de *Byakko*, y Sarasa, harta de que la ignoren y sintiendo que su vida no tiene sentido, se escapa y se interna en el desierto que rodea al poblado. Allí se va a encontrar con dos personas fundamentales en su vida. Sin darse cuenta, la pequeña se cruza en el camino del *Príncipe Rojo*, el niño que heredará el trono de Suou, y por semejante osadía ordena a sus soldados que la maten. Pero para salvarla está **Ageha**, uno de los personajes más atractivos del manga y el anime. Este joven vagabundo del desierto, siempre acompañado de una lechuza llamada **Kagerou**, aparece de improviso, y al ver a la chiquilla en problemas, no duda en ponerse en medio y sufrir impasible el colérico espadazo del príncipe, perdiendo por ello el ojo derecho. Seguidamente, continua su camino por el desierto.

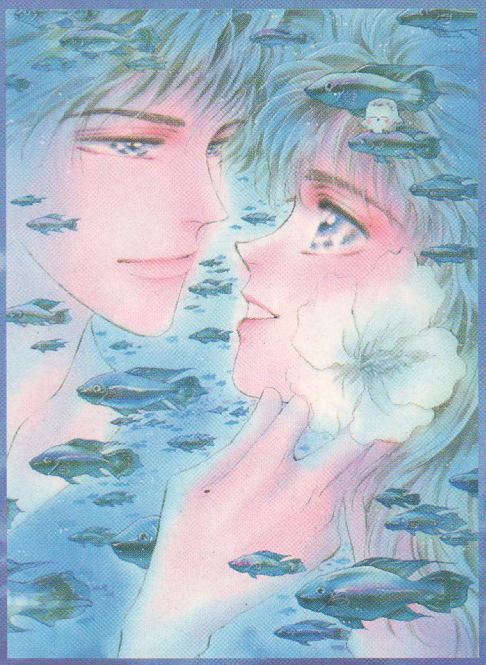


Cuando Sarasa regresa a su aldea, se encuentra con que los soldados de Suou han matado a su mejor amigo, el pequeño **Makoto**, creyendo que era el niño predestinado.

Pasados tres años, Sarasa se ha convertido en una guapa muchacha de largo cabello trenzado y ojos color miel, que ha asumido la importancia de su hermano en el destino del país. Tatara



parece un muchacho bueno y tranquil
que quiere y valora mucho a su herma
Ambos son de idéntico aspecto,
diferenciándose (visualmente, claro)
por el pelo y el atuendo.
La tranquilidad de sus vidas se rompe
cuando una noche, el Ejército Rojo
irrumpe en el poblado para acabar co
profecía. Escondida en casa de Nagi,
muchacha observa aterrada como su
hermano es apresado y decapitado, y
como el propio **Rey Rojo** asesina a su
padre. Después de esto, emprenden la
destrucción de la aldea, capturando a
madre de los gemelos y llevándosela
fortaleza de Dôdan junto con la cabez
la espada de Tatara. Pero precisament
esta cruel acción es la que hace que la
profecía comience a cumplirse: Sarasa
jurando vengarse del Rey de Suou, co
su pelo, toma la vestimenta de su
hermano, y aparece ante los
supervivientes como Tatara. Así, todo
creen que es Sarasa quien murió para
salvarle; sólo Nagi, Sabaku y Ageha,
aparece tan repentinamente como la
primera vez, conocen la verdad.
Para poder convertirse en *Basara* y
derrocar al emperador, nuestra heroína
debe reunir las Cuatro Espadas Sagrad
Son las armas que portaron los líderes
una antigua rebelión contra el emperad
y que al darse cuenta de que no tendría
éxito, se dividieron en cuatro grupos,
cada uno de los cuales guardaría el tes
hasta el momento en que se pudiera
cumplir la profecía. Estas armas son la
Espadas de *Byakko*, *Suzaku*, *Genbu* y
Seiryuu. ¿Os suenan los nombres?,
supongo que sí, pues aparecen en
multitud de mangas y animes. Son
cuatro guardianes del mundo, los
animales que vigilan las cuatro
direcciones o puntos cardinales en
mitología china, tan asumida en
Japón: el tigre blanco, el fénix rojo
tortuga negra, y el dragón azul.
De estas espadas, Sarasa sólo sabe
dónde está la que se guardaba en su
aldea, que debe recuperar a toda co
(y que de hecho, recupera bastante
pronto). Después, inicia un peregri
por la tierra del sol naciente para
encontrar las villas guardianas de l

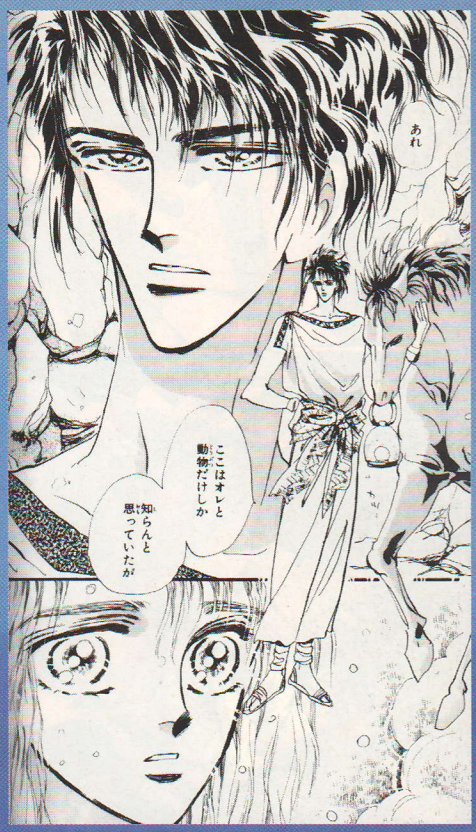


sagradas armas, y conseguirlas no siempre es fácil, pues debe hacer frente tanto a personajes del pasado como a aquellos que desean impedir el cambio augurado.

Entre tanta misión y tanto juramento, la muchacha tiene tiempo de hallar el amor. Bañándose en un manantial para recuperarse de sus heridas (producidas precisamente al conseguir la espada de Byakko), se encuentra de sopetón con un guapo joven de pelo negro, el personaje que hizo las delicias de muchas fans de la serie. Él es **Shûri**, quien nada más conocer a Sarasa se prenda de ella. Sólo hay un problema, y es que ninguno sabe nada respecto al otro, o mejor dicho, ninguno quiere revelar su otra identidad: ella es Tatara, que ha jurado matar al Rey Rojo, y él es el Rey Rojo, que tiene entre ceja y ceja acabar con Tatara. Es un caso grave de amor imposible, dos personas que se aman profundamente y que desean matarse con igual intensidad.

Presentados los principales protagonistas, hay que decir que el cumplimiento del vaticinio es, precisamente, el meollo de la cuestión; o dicho con otras palabras, Sarasa no es la única que quiere ser *Basara* y destruir el gobierno imperial, y a la larga, aparecen otros personajes que se hacen llamar Tatara, el nombre propio que pronto se asocia a la profecía.

Para llevar a cabo sus promesas, Sarasa va a contar con varios aliados. El primero es **Nagi**, el profeta ciego y de largo cabello albino, sacerdote y maestro, que la ha enseñado y aconsejado desde pequeña, y que cree que realmente ella es la elegida. Junto a él está **Sabaku**, un amigo del padre de Sarasa y quien la ha cuidado y protegido desde niña. Es un duro guerrero que haría cualquier cosa por la muchacha. Claro está, cuenta con la ayuda de **Ageha**, que parece estar extrañamente vinculado al joven del vaticinio. Este nómada aparece en principio como un noble hecho a sí mismo, pero en el pasado fue esclavo de la familia de Shidou. Es el perfecto caballero, que quiere muchísimo a Sarasa y está dispuesto a dar la vida y lo que haga falta por ella. Hay que decir que la joven lo tiene en mucha estima y no quiere que le ocurra nada malo, pero no



creo que podamos hablar de un triángulo amoroso, pues su corazón está reservado a Shuri.

También tenemos a los aldeanos supervivientes, entre los que destaca **Yunoka**, la hermosa prometida de Tatara y que terminará sacrificándose para salvar la vida de su amado; o **Hishâ**, oriundo de la villa vecina de Ochi Ori y que se convertirá en comandante de las

fuerzas de Sarasa.
En su búsqueda de las Espadas Sagradas, la muchacha va a conocer a distintos personajes, amigos y enemigos. Entre los primeros se encuentra **Hayato**, un jovencito que se presenta por primera vez como Tatara y que realmente es el heredero de Suzaku. Y por supuesto, no se debe olvidar a **Yato**, el atezado caballo que ella hereda de su hermano, y a **Shinbashi**, el pequeño mochuelo de Kagerou que se convierte en su inseparable mascota.

Sólo unos años mayor que Sarasa es **Shuri**, el Rey Rojo, su amante/enemigo. Es el hijo menor del emperador, y según una profecía, si nacía varón, esto traería problemas a su padre. Por eso, fue dejado en la zona más pobre y miserable de Jipangu, y si se le permitió vivir fue para mantener a raya a sus hermanos. Pero Shuri tiene sus propios planes, y lo que realmente quiere es derrotar al emperador e instaurar un nuevo gobierno. Pero para ese objetivo, tiene que impedir al mismo tiempo que se cumpla la profecía, lo que significaría también la caída de su reinado. Junto a él están sus consejeros **Ashofu** y **Kazan**, y su mano derecha es su primo **Shidou**. Este joven, reconocible por la cinta cruzada sobre su frente, gobierna en la isla de Kyushu. Es un gentil marido y padre, pero capaz de convertirse en el más sanguinario asesino. Su amante esposa, **Senjyu**, con dotes de profetisa, conoce su destino, mas lo ama tanto que no lo abandonará jamás.

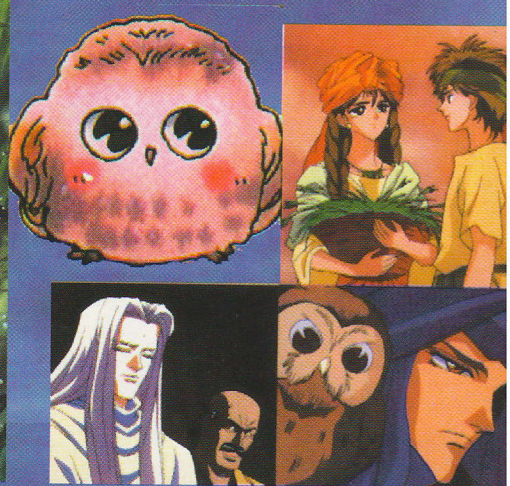
La tercera gran fuerza que quiere reunir las espadas es **Asagi**, un apuesto muchacho (tiene el pelo como el joven

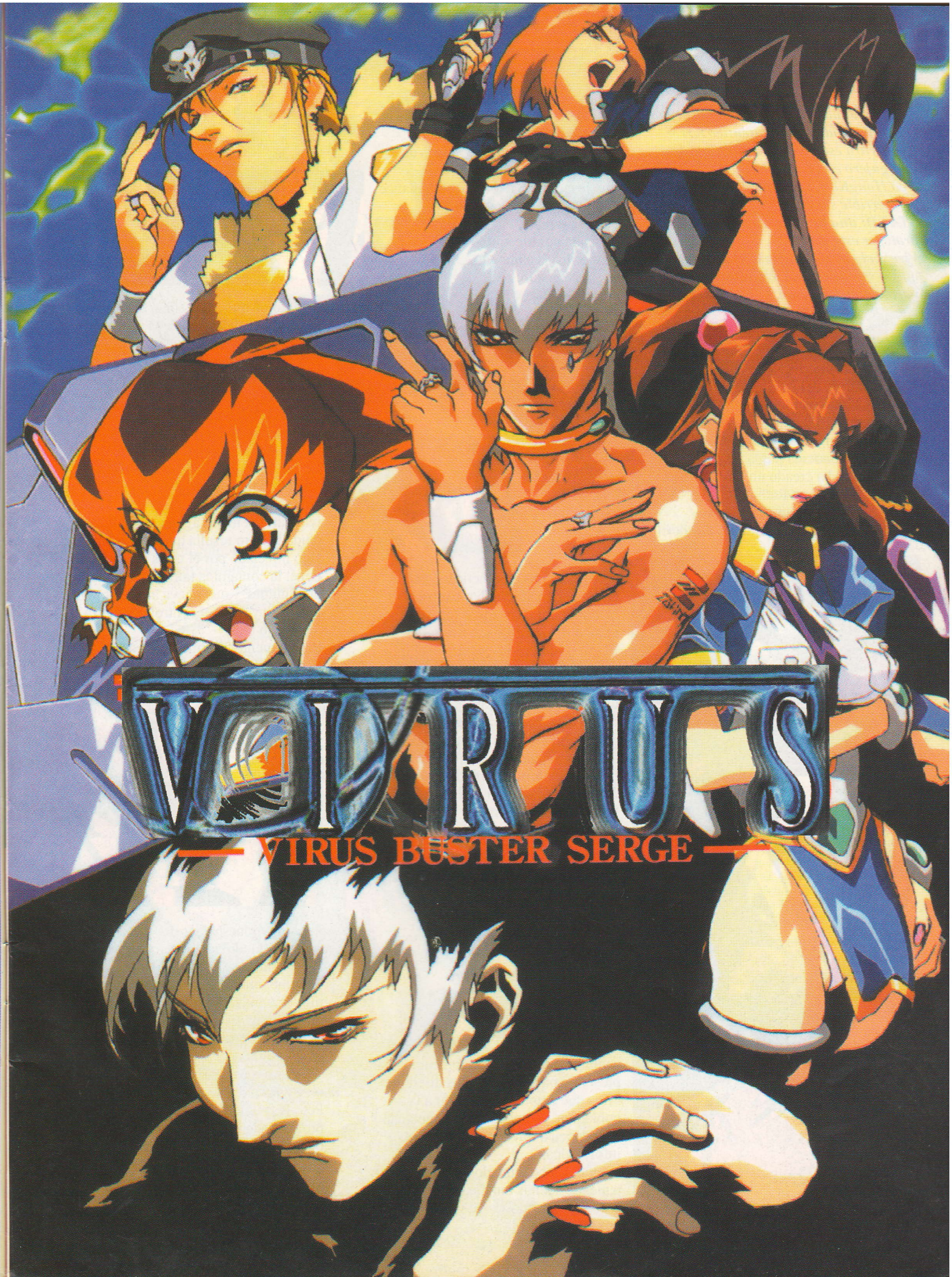
Trunks de Dragon Ball) que se presen como comandante de la guardia pers del Rey Azul, aunque él mismo podr el monarca en cuestión. Este muchac guarda un gran secreto en su interior le lleva a actuar de manera bastante violenta. Avanzando en la historia, la propia Sarasa llegará a reconocerlo c Tatara. Quién es en realidad este jove un misterio.

Bien, son muchos más los personaj que aparecen en la historia, pero son carácter más bien secundario, así que esta vez los obviaremos.

Por mi parte, os dejo esta presentac de un magnífico manga y anime (éste último tal vez conseguible a través de internet), o una somera explicación pa quien ya haya echado un vistazo a est intrincada historia de héroes, guerrero amores imposibles, y áridos designios Un buen argumento y un dibujo de gr calidad y personalidad que bien merecería tener algo de difusión en nuestro país. Por pedir que no se diga

Maryam




VIRUS
VIRUS BUSTER SERGE

"Serge, el cazador de virus"

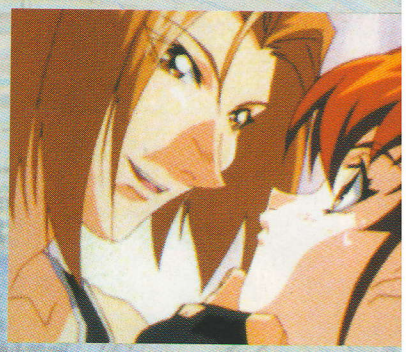
"El incubador despertará y el infierno convertirá todo en un auténtico terror. Convertirá este mundo en un desastre, un agujero en el espacio vacío,...
Neo HongKong: la ciudad destinada a este terrible suceso.
STAND: una organización destinada a proteger este lugar.
Virus: el sirviente de la destrucción, el que se apoderará de todo y tiene la llave para el final infernal."

Año 2097, Neo HongKong.

A finales del siglo XXI un accidente ocurre a bordo del satélite "Helio-lab IV". El satélite pierde toda observación y funcionamiento seguido de un intercambio gigantesco de datos. Una entidad desconocida llamada "Incubator" (Incubadora) ha creado un VIRUS (Variable Infester on Radiation from Unidentified Speciation) capaz de infectar a hombres y máquinas. Desde el satélite, este virus es lanzado a la Tierra, a 124º sobre el ecuador.
Para proteger a los ciudadanos de este ataque, se crea una nueva organización: STAND (Surveillance and Tactical Agency against Nonrelativisitic Dislocation) formada por un equipo de especialistas altamente cualificados y con un elevado grado de entrenamiento, que van equipados

con armaduras cibernéticas (variable Gear) para poder luchar contra el virus. Naturalmente, las armas que tienen para combatirlo son alto secreto.
El virus se introduce tanto en el traje armado como en la mente de la persona y la disloca hasta convertir al individuo en una máquina de matar.
Como este ,comienza a extenderse llegando a afectar a miembros de la policía armada (En el futuro la policía lleva armaduras cibernéticas simples, es decir, Armored Gear), la organización S.T.A.N.D. tendrá que ir haciendo

cambios y estar siempre preparada para presentar batalla contra los diferentes virus que empiezan a afectar a la población, ya que estos van mutando y se introducen a través de las redes informáticas.
Un muchacho llamado Serge está teniendo sueños muy extraños que parecen convencerle de vengar la muerte de alguien que él no conoce matando justamente al capitán de la organizac Raven.
Decidido a cumplir su objetivo y averiguar la causa de esos sueños, Se se introduce en una convención de nuevos modelos de armaduras cibernéticas que precisamente es don ha ido Raven y su organización.
Lo más impactante de esta convenci un nuevo modelo de armadura, y la demostración de uss capacidades deb realizarla el mejor agente de policía ciudad. Pero resulta que este agente sido infectado por el virus y cuando pone, la contamina también dando lu al "Shiguld", una nueva armadura n poderosa y que sin control comienza destruirlo todo.
Rápidamente, los miembros de STAN le plantan cara, pero les es difícil hac algo, y al mismo tiempo Serge se des



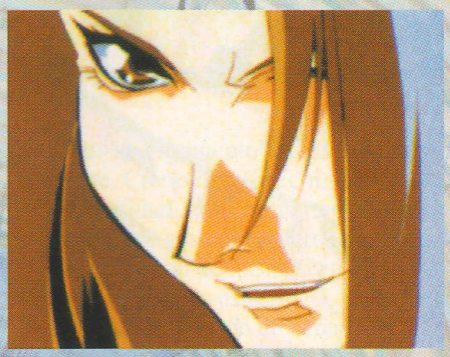
de los guardaespaldas de Raven con pasmosa facilidad, quedando frente a para matarle.
Sin embargo, Raven le para los pies inmediatamente y como aparece un miembro de su grupo para protegerle. Serge tiene que pensar en huir antes q en enfrentarse al resto del equipo.
. Así que roba un Exdriver (vehículo transporte de STAND) para escapar.
Pero Raven lo tiene todo planeado, y programado la computadora del vehic para que le ponga un traje cibernético serge para ver is este despierta sus fabulosas capacidades de combate. Y plan, funciona. De tres golpe, Serge

derrota al Shiguld sin ayuda de nadie. Después, lógicamente es capturado por la organización acusado de robo, e intento de asesinato, y la única oportunidad que tiene de salir libre es uniendose a STAND.
A partir de este momento, la organización cuenta con un poderosos miembro, y todo juntos van a luchar contra los virus cada vez más poderosos que amenazan a la humanidad, a la vez que cada uno ira descubriendo cosas de su pasado que explican su vínculo con STAND y en algunos casos , con el propio VIRUS.

PERSONAJES PRINCIPALES

SERGE TRAIN: con tan sólo 19 años, Serge es un hombre misterioso que ha vivido mucho tiempo como vagabundo. Tiene algo de amnesia, y en su cabeza sólo hay un pensamiento, vengarse de Raven. Se une a la organización para descubrir la verdad sobre él mismo. Su armadura es el Halcyon Scarlet.
ERIKA: tiene 18 años y un pasado misterioso, algo que parece muy común en todos los miembros de S.T.A.N.D. Es una de las mujeres de la organización.

Ella y Serge vivían en el mismo barrio desde que eran niños, lo que hace que sienta un claro interés hacia él. Su armadura es la Painkiller White.
JOUICHIROU: tiene 20 años, es otro miembro del grupo. Es un buen luchador, muy habilidoso, pero no parece llevarse



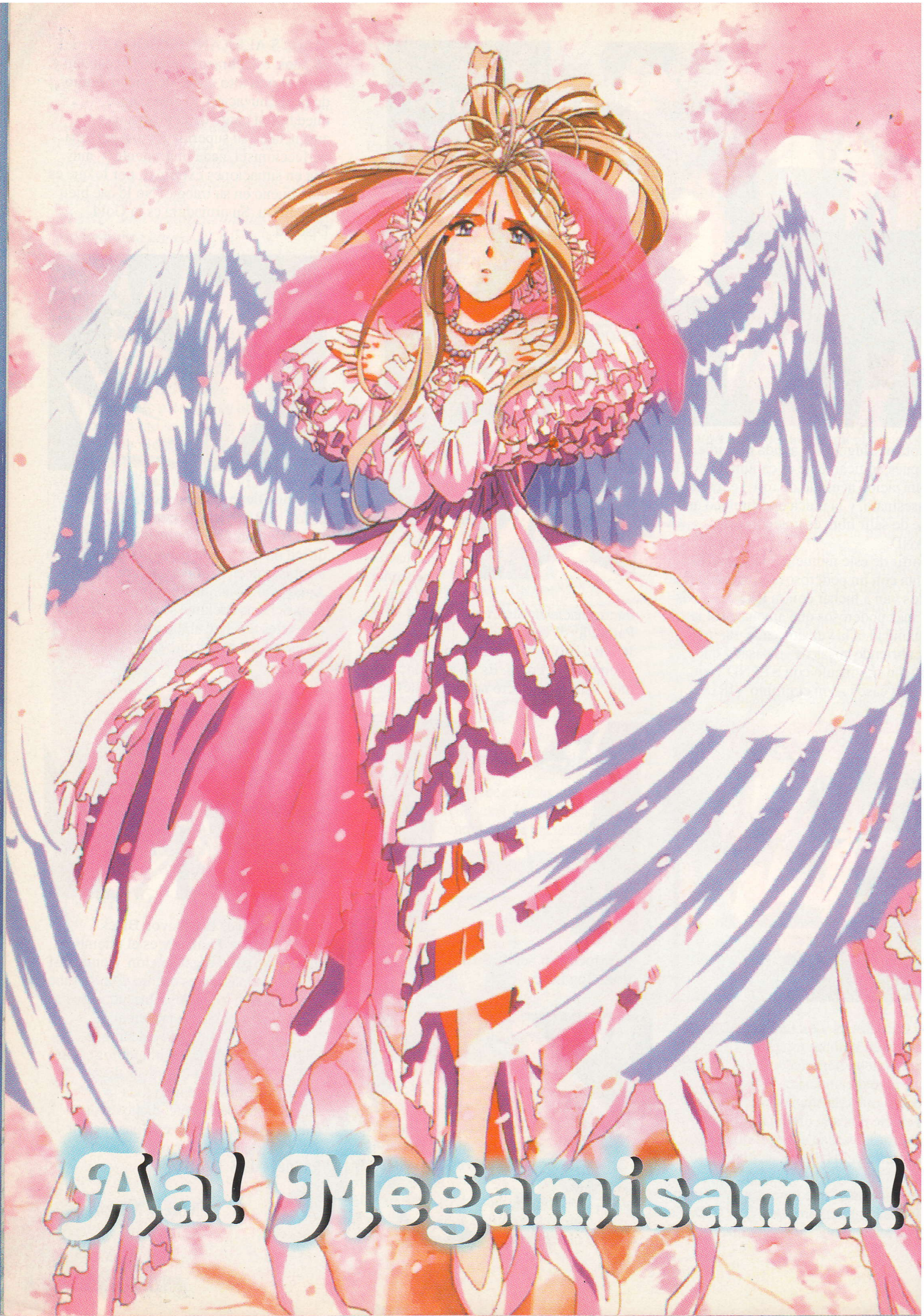
muy bien con Serge. Su armadura es la Speeding Blue.

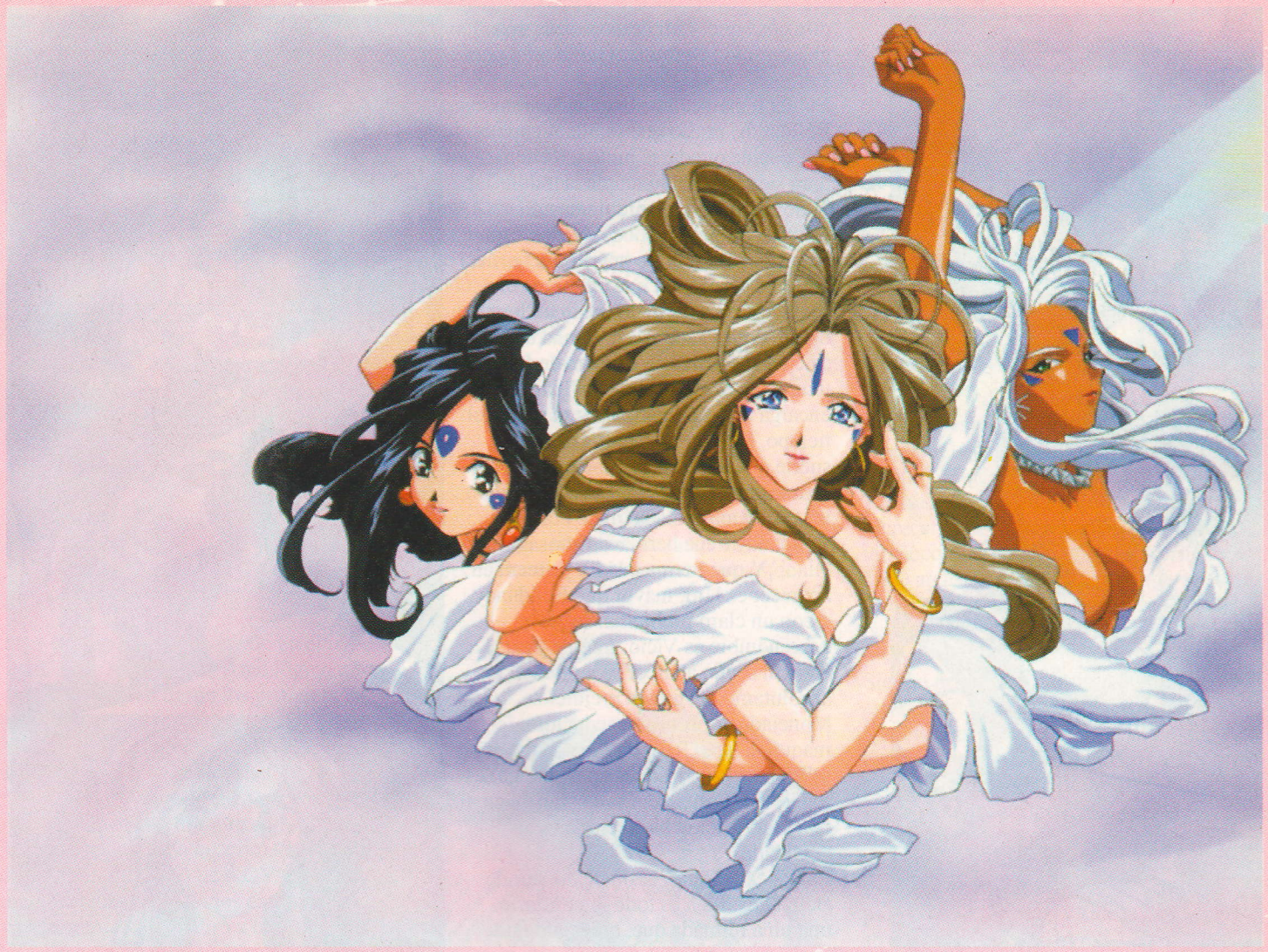
MACUS ALEXANDER BOGARD: de 28 años, es el brazo derecho del capitán y tiene el más alto rango de oficial dentro de la organización, lo que le hace quedarse al cargo de la misma en ausencia de su superior. Es una persona perfeccionista, nada imprudente, y muy fría en situaciones extremas, por lo que es muy bueno en su trabajo. No le cae bien Jouichirou. Su armadura es la Gold Discord.

RAVEN: tiene 35años, es el capitán de S.T.A.N.D.. Es una persona muy intuitiva, muy fría y calmada, y es muy difícil que se ponga nervioso, sea cual sea la situación en la que se encuentre. Aunque al principio Serge parece querer matarle, más adelante se descubrirá que ente ellos dos hay algún vínculo especial. Le gusta una mujer que se llama Dona.

Su armadura es la Halcyon Black.
MIREI: Tiene 15 años y es el miembro más joven de la organización. Como casi el resto, su pasado es oscuro y no se sabe nada, aunque lo irá descubriendo poco a poco. Es la operadora principal de S.T.A.N.D., lo que quiere decir que mientras el resto de los miembros están en batalla, ella les ve a través de monitores y les va dando toda la información pertinente; dicho en otras palabras, dependen de ella para actuar. Siempre está en el Razorback (la fortaleza de S.T.A.N.D.)

Mae y Marim


Aa! Megamisama!

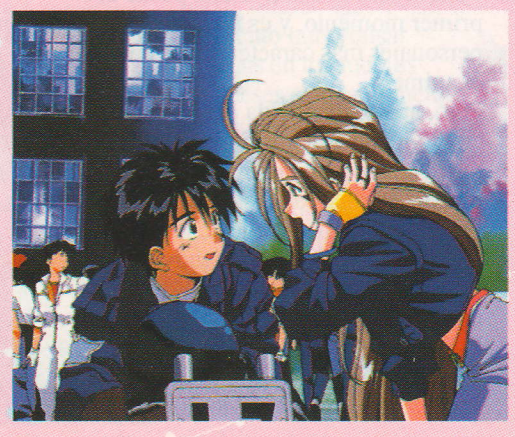


"Deja que una diosa entre en tu vida..."

Ahora que se ha estrenado en Japón la primera película de animación basada en esta serie, y que tanto revuelo ha causado tanto dentro como fuera de Japón, aprovechamos para hacer una review sobre la serie en general, aportando además información de primera mano sobre la película.

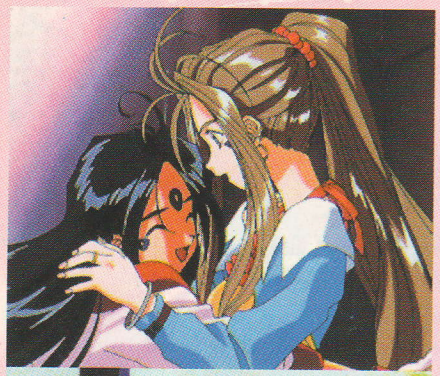
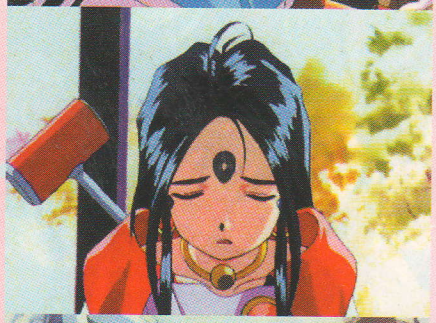
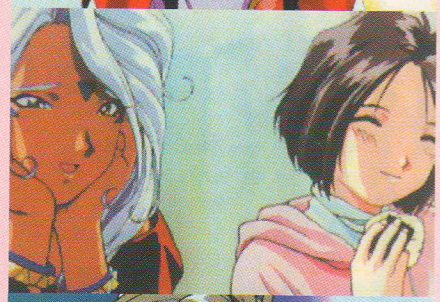
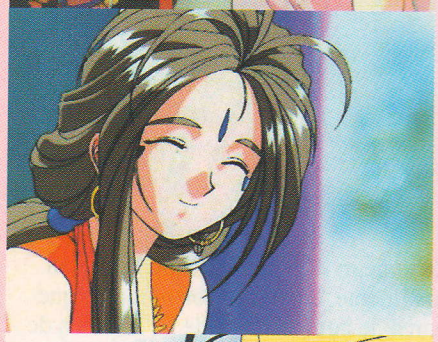
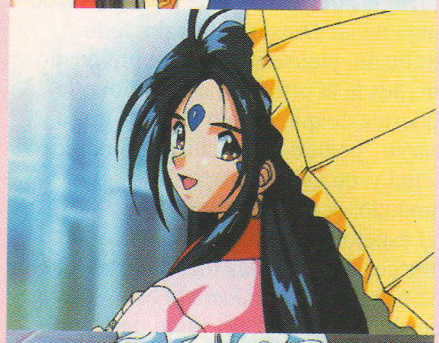
El manga "Aa! Megamisama" apareció por primera vez publicado en el semanario de la Kodansha "Comic Afternoon", el 25 de Septiembre de 1988. Es obra de Kosuke Fujishima, muy conocido también por su serie "Taiho Shichauzo" (Estás arrestado) de la cual hemos podido disfrutar en su versión animada en España editada por Manga Video. Precisamente, se dice que el origen de Ah! Mi Diosa (traducción de Aa! Megamisama) estuvo en unas pequeñas viñetas creadas por el autor para promocionar un concurso de merchandise de Taiho Shichauzo, que le dio la idea sobre las diosas...

¿Cuál es su argumento? Algo totalmente delirante. Cierto día, Keiichi, estudiante de universidad, que comparte habitación con varios de sus compañeros de clases (no me extiendo demasiado en este grupo por que no tendría espacio...), se decide a llamar para pedir algo de cena. Curiosamente empieza a llamar a pizzerías, a sitios de ramen y demás comida a domicilio, pero o bien

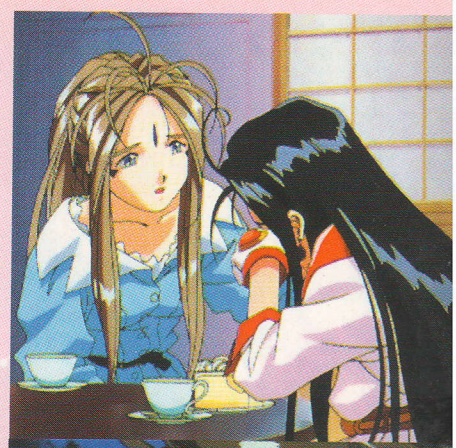


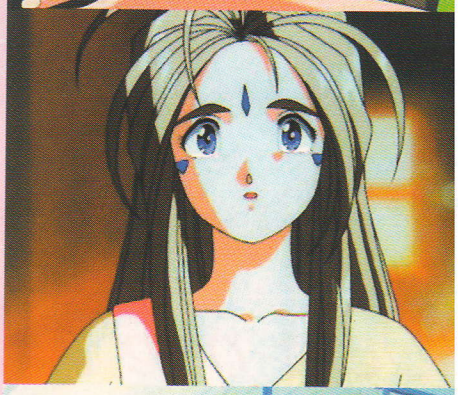
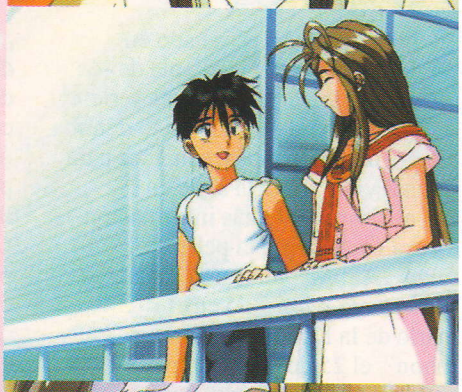
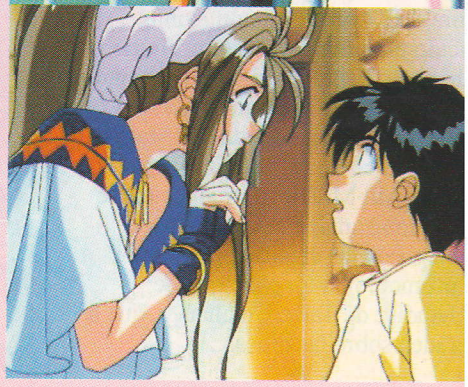
comunican, o ya han cerrado la cocina... Finalmente, en uno de los números que marca, le contestan desde la "Oficina de ayuda de las Diosas". Keiichi, todo extrañado, piensa que se ha equivocado, pero desde el otro lado del teléfono le advierten de que pronto recibirá en su casa su "pedido". Keiichi, confundido, cuelga y, cuando se dispone a seguir llamando, ocurre el milagro.

Del espejo de su pared empieza a aparecer la chica más increíble, más bella que ha visto nunca. Keiichi está demasiado anonadado como para creer que lo que le está ocurriendo es verdad. Así que, por pura lógica (más bien por no admitir lo ilógico), piensa que se trata de una broma de sus compañeros de habitación. La chica en cuestión se presenta como Belldandy, diosa de profesión. Al haberla llamado, Keiichi dispone de un deseo que la Diosa le concederá. Y como Keiichi se piensa que todo es una broma, no se le ocurre decir

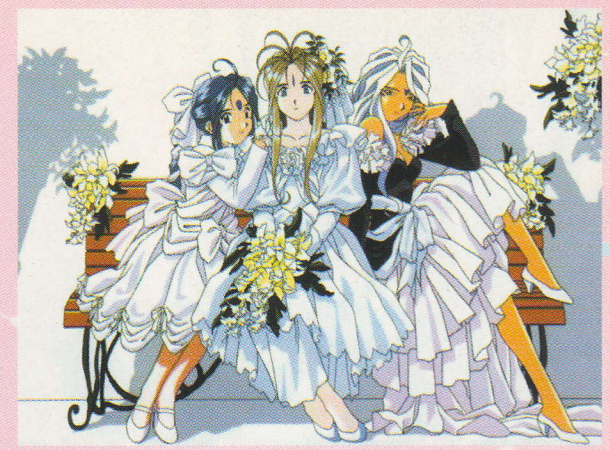






otra cosa que: "Mi deseo es que una chica como tú estuviera junto a mí para siempre". Y se le concedió.
Evidentemente, no existe nadie como Belldandy, por lo que es ella misma la que decide quedarse junto a Keiichi para siempre. Y ahí empieza todo. Todo, incluidos los problemas. El primero es que no puede quedarse en su residencia, ya que la primera norma es "chicas no". Así que el pobre protagonista se encuentra sin un lugar donde vivir y, además, con una diosa a su cargo. Al final se instalan en un templo abandonado que Belldandy se encarga de acondicionar. Según pasa el tiempo, Keiichi no puede creer la suerte que tiene. Y se enamora, se enamora locamente de "su" diosa. Pero los problemas no terminan. Porque Belldandy tiene hermanas, diosas como ella... ¡Y qué hermanas! La primera en aparecer es Urd, mayor que Belldandy, y con un claro problema: su sobrenombre es Vicio. Intenta ligarse a Keiichi según aparece, y no tiene absolutamente ningún prejuicio. Manejadora, bromista, seductora, maquiavélica...Realmente (aunque eso se sabe mucho después en el manga) es mitad diosa mitad demonio, de ahí su clara inclinación hacia ciertas "maldades".
Luego está Skuld, hermana menor de Belldandy. Esta es todo lo contrario, una niña mimada que, creyendo que hace lo mejor siempre, realmente mete la pata por su inexperiencia y poca madurez. Por último está Peorth, la más mayor de las cuatro, y que realmente es bastante misteriosa. Como no, se enamora de Keiichi, le encantan los cómics románticos y las rosas.
He olvidado describir a Belldandy, el centro de la historia. Es de bondad infinita. De hecho, es la personificación del ideal de mujer japonesa: bondadosa, bellísima, inocente pero a la vez inteligente, valiente y al mismo tiempo recatada... Se enamora de Keiichi casi desde el primer momento, y es uno de los personajes más característicos de todo el anime.
Pero, aparte de la vida del día a día conviviendo con una diosa, las cosas se pueden ir complicando mucho, pero mucho. Porque los dioses supremos pueden no estar muy de acuerdo con los sentimientos de Belldandy que, al fin y al cabo, es una diosa. Y así muchas cosas más...
El manga es de grandísimo éxito, y en la actualidad sigue editándose. De hecho, acaba de salir el tomo número



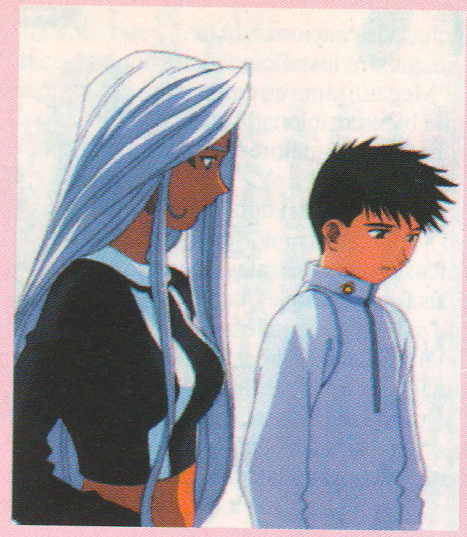




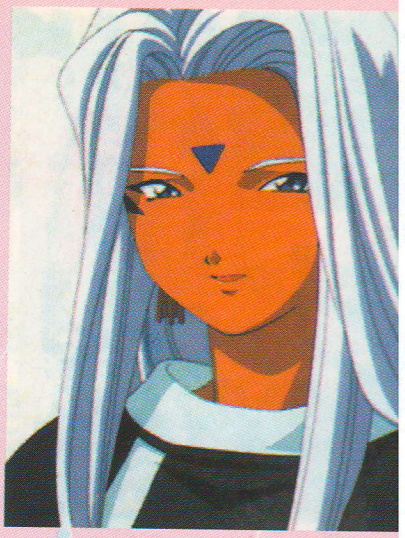
21, y pronto se ha convertido en el más vendido de todo Japón. Algo lógico que viene ocurriendo desde los primeros tomos.
Ya sabéis que cuando en Japón se encuentran con tal éxito, suelen convertirlo en anime. Y así ocurrió con Ah! My Goddess (nombre con el cual también se conoce a la serie). Se serializó en 1993 en un grupo de 5 OVAs que, incluso, han sido editados en España. La versión anime encumbró a la serie, que se hizo un hueco entre las míticas y se ganó miles de adeptos, tanto en Japón como fuera.
También ha aparecido en versión animada una especie de sketchs con los personajes en plan SuperDeformed (caricaturas en plan simplificado y cabezón) que actualmente se emiten por el canal de pago Wow Wow.
Para el anime, y de forma independiente, en lo que son denominadas Image, ha aparecido muchísima música. Son muchas las canciones de la serie, y entre los aficionados Aa! Megamisama es conocida como bien posicionada dentro del ranking de mejores bandas sonoras.
En definitiva, si no conocías Aa! Megamisama, no se a qué estabas esperando, pues es una de las fundamentales, sobre todo si te apasionan los romances shonen, al estilo de Kimagure Orange Road, Maison Ikkoku, Video Girl Ai..., series con las cuales, por cierto, siempre se la compara.

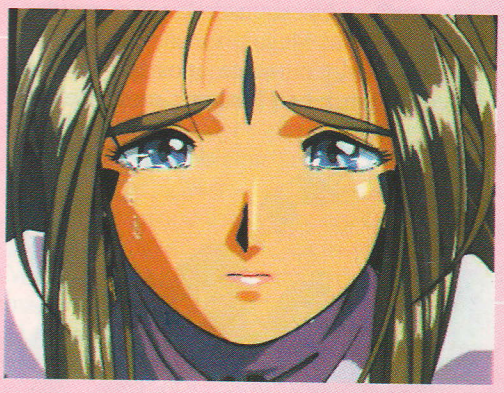


LA PELÍCULA.

Este otoño se ha estrenado la tan esperada película de Aa! Megamisama en Japón. Después de, literalmente, años de especulación, y con bastantes meses de retraso, el evento se ha producido al fin.
La presión por parte de la multitud de fans de la serie ha sido constante y, al final, parece haber surgido efecto. En su momento hubo falsas alarmas en los medios japoneses, probablemente causados por la ida de lengua de algunos de los animadores que trabajaban en los cortos "Aventuras de las Mini-diosas", de la Wow Wow. Cuando la película fue finalmente anunciada, la fecha de estreno se cambió multitud de veces por "extrañas" razones. La mejor de todas, la que siendo director Hiroaki Gouda afirmó que, siendo el final del mundo según Nostradamus en Junio de 1999, no iba a merecer la pena estrenarla para tenerla tan poco tiempo en cartel. En Abril del 2000 aparece en las librerías japonesas un libro de ilustraciones basado en la película, que da algunas ideas sobre la historia del film.
Siendo primavera multitud de nuevos estudiantes acceden a la Universidad de Keiichi. Por ello, y perteneciendo al club automovilístico de su facultad, se dedica a colocar posters y carteles por todos lados para impresionar a la "carne fresca" y promoverles su alistamiento al club. Sin embargo, en la ceremonia de apertura, extrañas cosas empiezan a suceder, como por ejemplo, la moto y sidecar de Keiichi se estropea (es en extremo cuidadoso con su máquina, por lo que eso no debería pasar) o que Belldandy pierda su increíble voz mientras está cantando en un karaoke. Por extraño que parezca, en Japón existe la creencia de que cuando una mujer pierde súbitamente su voz es porque puede estar embarazada, y Keiichi





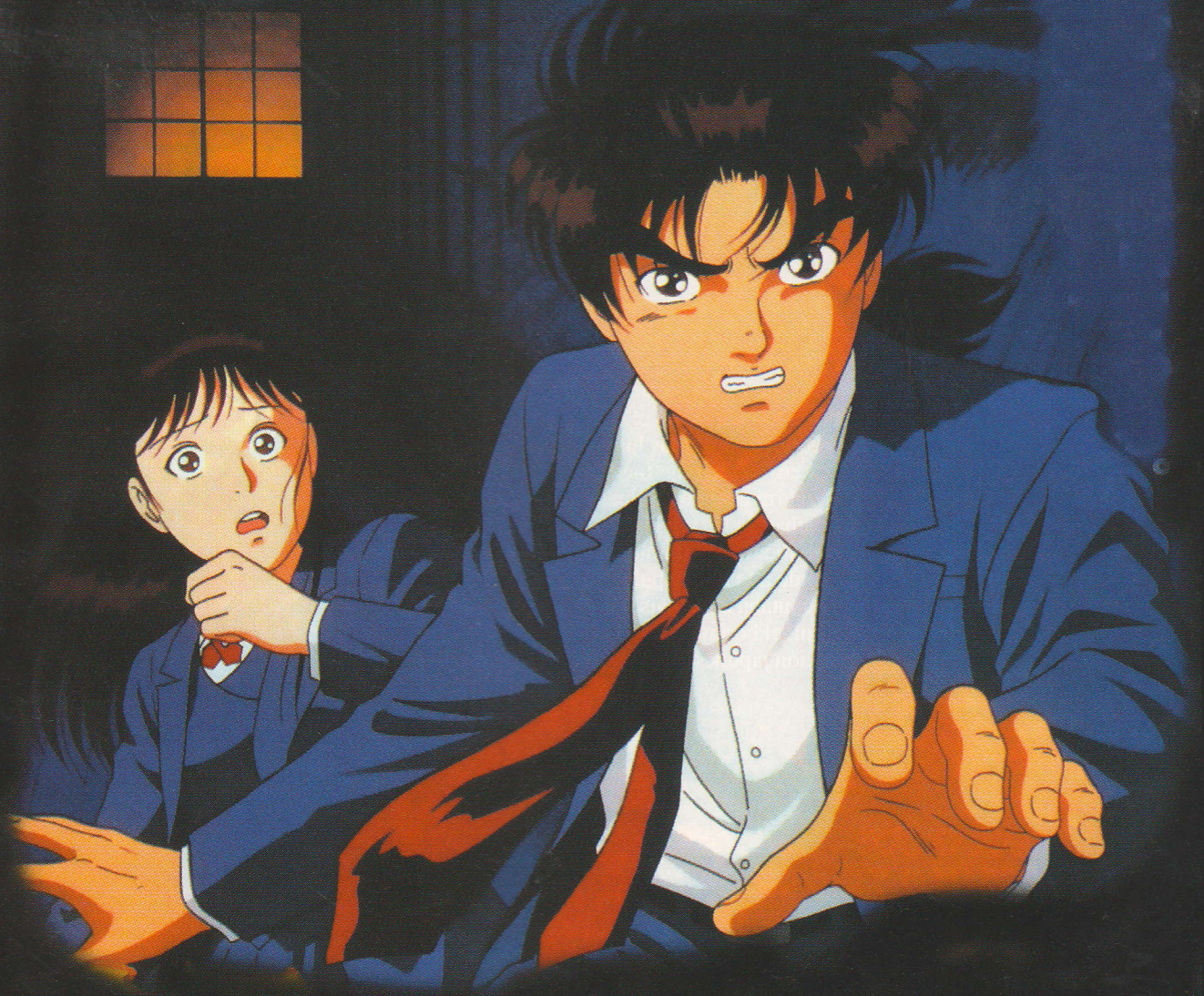


Por la apariencia de los personajes parece ser que la historia está situada en el entorno de los últimos volúmenes publicados del manga. Como dice Hiroaki Gouda, basarse en una historia ocurrida en un momento en que la pareja de Keiichi y Belldandy estaba bien afianzada hubiera sido bastante aburrido. El personaje de Keiichi es actualmente muy maduro. Sin embargo, en la película se tiende a un protagonista más como al principio, más inseguro, lo que gusta más al espectador ya que produce en él una fuerte carga de identificación. Com sigue diciendo Gouda: En el cómic de Fujishima, a Belldandy y Keiichi les empieza a temerse si eso es lo que le ocurre a Belldandy. ¿Aunque todos estos problemas son meramente terrenales, o quizás tengan algo mágico que ver con cierta chica nueva que está en cabeza de todos...? De acuerdo con Hidenori Matsubara, Peiorth, la "Cuarta Diosa" del cómic, y que nunca se ha visto en versión animada, podría hacer al fin su aparición, así como Chihiro, el superior de Keiichi en el Club Automovilístico. El demonio Mara, que aparecía en los títulos de crédito de los OVAs, no aparece en el film por que según dicen era demasiado difícil animarlo.

lleva mucho tiempo llegar a ese n
comunicación íntima tan caracteri
El resultado es que pueden entend
entre sí sin tener que pronunciar u
palabra. Sin embargo, en los OVA
tienen que contar una historia en t
25 minutos, es muy difícil resumi
puede hacer que Belldandy se sien
atraída por alguien como Keiichi.
mundo real, cuando te enamoras,
razones por las que esa persona te
no se pueden explicar con palabra
suficiente con el "es guapa" o "es
simpática". Al final se trata de
"sentimientos". Cuando eso se tie
animar, resulta muy muy difícil.
Sin duda, lo más probable es que t
los retrasos en el estreno hayan sid
causados por una mejora en el trab
que al equipo y, sobre todo, a Gou
les conoce como muy perfeccionis
Por lo que, aunque los fans acérrim
la serie hayan sufrido todo este tie
creo que la espera les habrá merec
pena.
Desde aquí estamos deseando pod
la película. ¿Vosotros no?

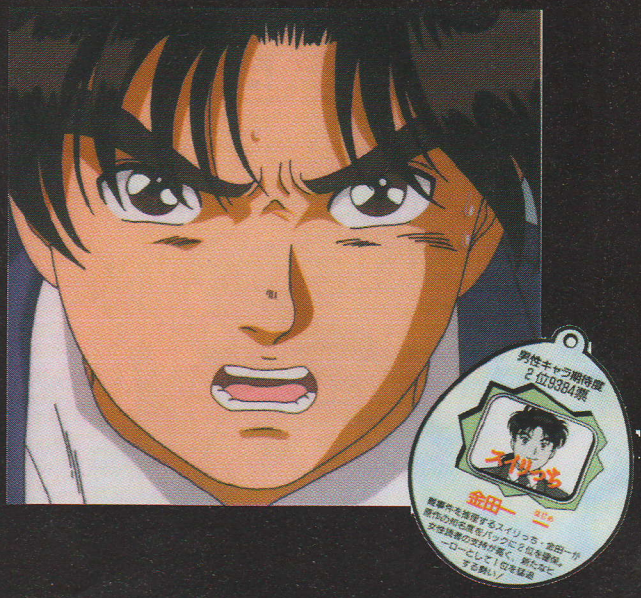
Rafa Gallardo

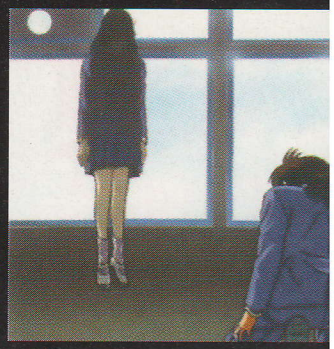
KINDAICHI SHOUNEN NO JIKENBO



Los crimenes de Kindaichi

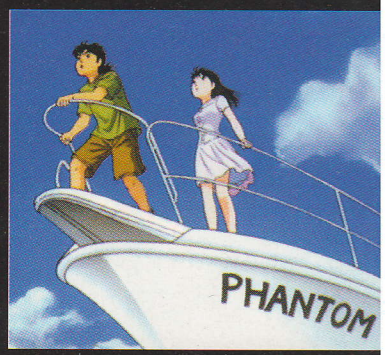
El asesinato vende en Japón. Igual que en cualquier otro país, los maestros del cine de terror y del suspense se hacen un hueco destacando entre lo más alto. Parece que fuera Gran Bretaña quién puesera de moda el suspense y la investigación criminal con Agatha Christie y su Hercules Poirot, o Arthur Conan Doyle y su perfectísimo Sherlock Holmes, sin olvidar que el maestro del suspense por excelencia es Alfred Hithcock, también de allí.
América la siguió con más escritores y un sin fin de películas, y así sucedió con muchos paises.
A Japón le llegó su turno y triunfo el detective de manga, alcanzando tal popularidad que fueron llevados a su versión animada.





escritores: Seicho Matsumoto qu
alcanzó gran fama con su inspec
Imanichi, Edogawa ranpo, gran
triunfador con su obra: Kogoro
y por último Seishi Yokomizo qu
escribió entre otras obras, una no
de ciencia ficción titulada: "Des
26 millones de años y que goza
prestigio en Japón.

Pués bien, de estos tres citados aut
solo los dos primeros habían alcan
popularidad soñada, y se les había
incluso traducido al ingles, pero el
tercero, era casi un desconocido.
Sin embargo, todo cambiaría al cre
personaje más arrollador: Kosuke
Kindaichi, "El Holmes japonés".
Kindaichi apareció por primera vez
1946, de la mano de la revista Hou
con una historia titulada: "The Hor
Murder Case". Ambientada en un p
rural nos presentaba la muerte de la
joven de los hijos de un rico terrate
casado con una mujer de clase baja
Kosuke Kindaichi, un amigo de la
llega para investigar el caso y acab



El detective de manga suele ser un prototipo que cumple unos requisitos: un niño o chico joven con un coeficiente intelectual muy superior al normal, con grandes dotes para la deducción, y cuyo hobby principal es ser detective. Así compagina sus investigaciones criminales (generalmente de asesinatos) con la escuela.

El primero en alcanzar un éxito muy grande fue "Detective Conan" y después vino "Kindaichi Shonen no Jikenbo", la que nos ocupa hoy, escrita por Kanenari Yosaburoh y dibujada por Satoh Fumiya, cuyo protagonista principal es un detective escolar, el joven Hajime Kindaichi, nieto de un famoso detective:

Kindaichi Kosuke, un detective de ficción creado tiempo antes por Yokomizo Seishi.
Pero, remontémonos mas atrás para saber el por qué de tan famosos personaje:

Los orígenes:

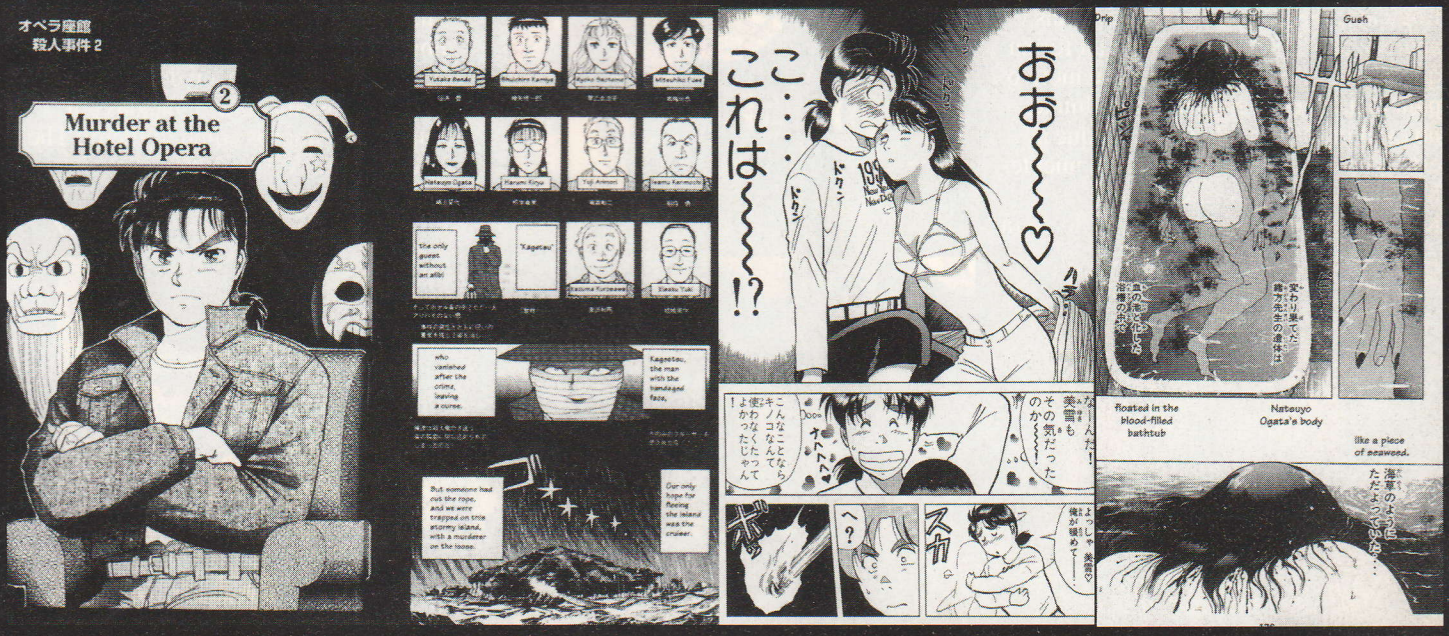
En Japón, ya desde el siglo XIX se tenía predilección por las historias de detectives, pero no fue hasta la época de la guerra cuando realmente despegaron. Muchas de las novelas de Agatha Christie fueron traducidas al japonés debido a la alta popularidad con la que ya contaba en el país nipón.
Aquí, el boom de los detectives de ficción japoneses se debe a tres grandes

resolviéndolo.
Este personaje en cuestión, era un joven de veintitantos años, originario del sur de Hokkaido, que había estudiado mucho y era adicto a las drogas. Resuelve un caso y esto hace que su vida de un giro de 180 °.Deja las drogas y monta una agencia en Tokio. Kindaichi es una persona muy inteligente, ve las pistas, analiza la situación y acaba deduciendo lo ocurrido con la solución del caso.
El primer caso de Kindaichi fue tal bombazo, que a este le siguieron docenas y docenas de casos en donde el detective iba creciendo y madurando a la vez que mejoraba en sus investigaciones y seguía resolviendo casos.
En 1947, "The Honjin murder case" fue llevado a la pantalla bajo el título: "El hombre con tres dedos".
Después de mucho tiempo, sería en 1976 cuando se hace otra película: "The Inugami family" que redescubre de nuevo al detective Kindaichi y vuelve a comenzar un boom de ventas.
Yokomizo murió en 1981 pero Kindaichi no fue olvidado.
En los 90, el nombre ha revivido, esta vez con su nieto.

Los nuevos crímenes de Kindaichi:

Los nuevos crimenes de Kindaichi aparecieron en 1992, en la Shonen magazine. En ellos, Hajime, un muchacho bien parecido, con el pelo recogido en coletilla, de 17 años y en segundo de la High school, es el encargado de investigar los crímenes que se van a cometer. Hajime es un mal estudiante, tiene mala reputación, es tomado por delincuente, pero su mente es sublime, su inteligencia es enorme y tiene un coeficiente intelectual superior a la media. Va con Nanase Miyuki, una muchacha, bonita, inteligente amiga del susodicho desde la infancia y entre los que (obviamente) algo surgirá.
Esta nueva versión fue dibujada por Fumiya Satoh, y guionizada por

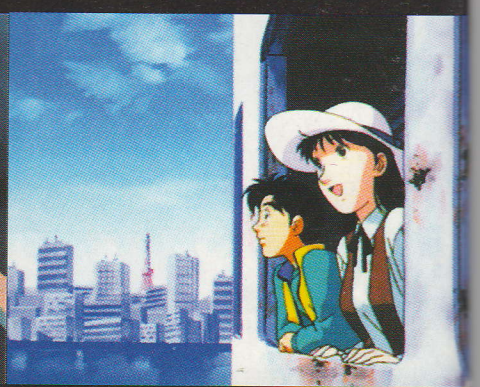
Yosaburoh Kanari, para lo cual, la joven dibujante tuvo que usar un pseudónimo para que se creyera que era un chico quien dibujaba dicho manga. En esos momentos, estaba muy mal visto que una chica dibujara mangas que salieran en revistas de mangas para chicos, y Kindaichi aparecía como tal. Hoy día las cosas han cambiado pero ella sigue usando su pseudónimo.
Fumiya Satoh, se había leído libros y libros de todos los autores que hacían novelas de crímenes y quería hacer un



buen detective, el mejor de todos los que hubiera habido hasta la fecha.
Influenciada por Moto Hagio (They were eleven), Leiji Matsumoto (Galaxy Express, y Captain Harlock), Shotaro Ishimori y Yasuko Sakate, inspirada en Lupín III, nieto de su antecesor, Satoh creo al detective más carismático y con más éxito de hoy día en Japón, Hajime Kindaichi, nieto de Kosuke Kindaichi.
El primero de los casos de Hajime Kindaichi es: "El caso de los asesinatos en el Opera House" (Murder in Opera House), desarrollada en una solitaria isla: Utajima. Allí hay un lugar llamado Opera House, donde un grupo de teatro ensaya su obra : El fantasma de la opera. Lógicamente, entre ellos hay rencillas y aparece el primer asesinato, de tal forma que parece que todos tuvieran un motivo para matar a esa persona. Naturalmnte, no es el primero ni el último, ya que a este comienzan a sucederle los siguientes. Kindaichi, Nanase y el detective Kenmochi Yasuo van a investigarlo. Será el joven quien lo resuelva, y de esta manera se gane el respeto del detective y la policía que decidirán contar con el en futuros casos.

Y así comenzó la nueva saga de Kindaichi. Ocho años después, se sigue publicando el manga en la Shonen, y ya son 28 volúmenes y 8 mangas especiales los que reune.
Además, como cualquier serie de éxito, fue llevada a la animación en abril de 1997 por la Toei animation, 132 episodios por el momento y sigue en antena.
Tiene su versión en imagen real para televisión, un total de ocho capítulos c siete casos por resolver, y dos película en animación que batieron todos los records, ya que por ejemplo, la primer de ellas que está basada en la primera historia del manga que hemos coment antes tiene cosa cambiadas, entre ellas personajes secundarios, de tal manera aunque te hayas leído el manga, ahora sabes quien es el asesino, y el misterio vuelve a envolverla de nuevo.
Como último detalle, mencionar que e los films, está la mano de Shingo Arak Saint Seiya) lo cual te garantiza un bue dibujo, y que tiene una banda sonora medianamente buena, en donde encontramos canciones cantadas por grupos tan famosos como lo fueron Th Alfee (Touch) y Two-Mix.

Mac Fdez



MAGIC KNIGHT RAYEARTH

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

LOS PERSONAJES

HIKARU SHIDO

Una de las tres guerreras mágicas. Tiene el pelo rojo recogido en una larga trenza. Su edad son 14 años. Tiene tres hermanos, Satoru, Masaru y Kakeru, que la quieren mucho. y un perro que se llama Hikari. De mayor quiere ser adiestradora de perros. Estudio Kendo desde pequeña y le encantan los helados.
Se encontraba en la torre de Tokyo de excursión cuando fue invocada por la princesa Esmeralda para convertirse en una guerrera mágica. Como tal, maneja el fuego y su arma es una espada. Tiene la habilidad de unirse con el genio Rayearth para luchar juntos.
Su ataque principal es Flecha de fuego.

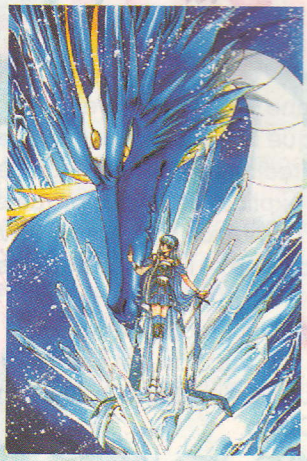
FUU HOUJI

Tiene 14 años. Vive con su familia y tiene una hermana. Es muy inteligente, le encantan las matemáticas, los ordenadores, leer libros de todo tipo, y sus consejos siempre son muy válidos.

También se encontraba en la torre de Tokyo cuando la llamaron para ser guerrera mágica. Maneja el viento y su arma es un arco. Tiene la habilidad de unirse al genio Windom para luchar.
Su ataque principal es el viento de defensa.

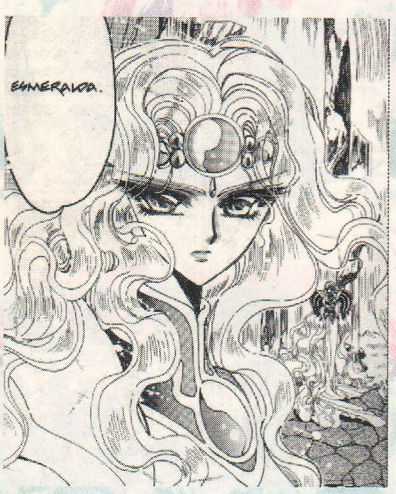
UMI RYUSAKI

Tambien tiene 14 años. Es una chica muy alta con una larga melena azul. Proviene de una familia muy adinerada, así que estudia en una escuela de lujo. Aparentemente, es una persona superficial y bastante egoista pero más adelante, se verá que se preocupa mucho de sus amigas. Practica la esgrima desde muy pequeña.



Como no, también estaba en la torre de Tokyo cuando fue invocada. Al principio, no quería ser guerrera mágica, pero después aceptó encantada por ella y por sus compañeras. Eran un trío que debía permanecer unido. Controla la magia del agua y tiene la habilidad de unirse al genio Ceres para luchar.
Su ataque es el dragón de agua.

PRINCESA ESMERALDA

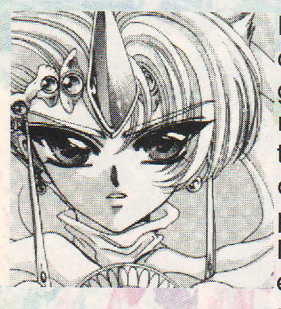


Es denominada el pilar de Céfiro, y encargada de rezar por el bien de todo el planeta sin que nada, absolutamente nada la distraiga. Esmeralda fue secuestrada por su ayudante Zagato y esta invocó a las tres muchachas para que la salvaran. Más tarde se descubrirá que la princesa y Zagato estaban enamorados pero que su amor no podía ser porque nada debía distraer a la princesa de sus obligaciones. Aparenta ser una niña pero eso es porque en Cefiro, las personas si quieren pueden parecer más jóvenes. En realidad es mayor de lo que parece, y eso queda demostrado a la muerte de Zagato.

ZAGATO

El ayudante principal de la princesa. Llegó al castillo bajo la recomendación del Guru Clef. Opina que todo el sistema es injusto y secuestra a su princesa de la que está enamorado para que no muera a manos de las guerreras mágicas. Sin embargo, como de costumbre en las Clamp, el destino es el destino.

GURU CLEF



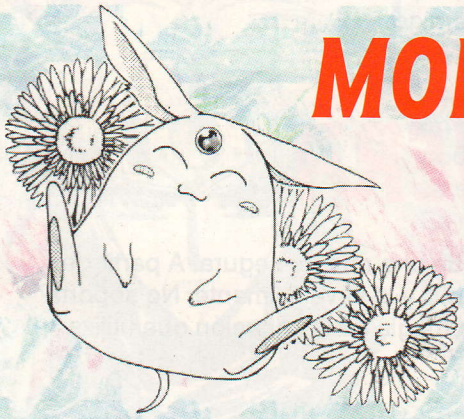
Es el jefe de hechiceros de Céfiro, y tiene 745 años. Es el único que conoce las auténticas razones de porqué la princesa invoca a las guerreras mágicas, y es el primero en recibirlas cuando llegan a su mundo. Pero, apenas tiene tiempo de explicarles nada porque es trasformado en piedra por Zagato. Se comunica con ellas a través de Mokona. Tiene varios sirvientes a los que el llama sus genios personales.
Más adelante, ya que esta serie esta dividía en dos partes, se encargará de proteger el castillo de la destrucción del planeta y será uno de los guardianes que se encarguen de proteger la diadema que corresponde al próximo pilar de Cefiro.

PRESEA

Es la maestra de armas de Zafiro. Vive en el bosque y es una diseñadora de armas de acuerdo con la personalidad de la persona que las va a llevar. Es la única capaz de construir armas mágicas en el mundo de Zafiro. Por supuesto, es quien diseña las armas para nuestras tres protagonistas. Muere en una pelea, y más adelante su hermana gemela se hace pasar por ella.

FERIO

Un jovencito que mataba monstruos. Le encanta dormir la siesta, cita a la cual nunca falta. Es un magnífico espadachín a pesar de que la espada que usa es bastante grande. Ayuda a las guerreras mágicas en muchas ocasiones, en especial Fuu por la que siente un afecto muy especial. Es un gran espadachín, y más tarde se descubrirá que es el hermano de la princesa Esmeralda.



MOKONA

Es una especie de conejito que ayuda a las chicas para convertirse en guerreras mágicas. Conoce el camino hacia los tres genios. Siempre esta discutiendo con Umi, pero sin embargo, está muy unida a Hikaru. Guru Clef se comunica con las chicas a través de Mokona, quién fue entregada por Presea bajo las ordenes del Guru. Posee en la frente una piedra roja , y tiene el poder de poder hacer aparecer cosas útiles.

ASCOT

Trabaja para Zagato porque tiene unos monstruos que son amigos suyos, y el único lugar donde puede estar con ellos es allí. Aunque parece un niño muy joven, pronto crecerá convirtiendose en un jovencito simpático y agradable, que siente un afecto muy muy especial por Umi.
Al final, nadie tendrá miedo a sus amigos, los monstruos, y esto le permitirá vivir mucho más tranquilo.

RAFAGA

Rafaga, es un gran espadachín a las órdenes de Cefiro, pero está bajo un hechizo de Zagato y trabaja para él por el momento.

ALCIONE

Es una ayudante de Zagato. Está perdidamente enamorada de él, pero su amor nunca será correspondido. Además fue entrenada por Guru Clef, aunque después se pasará al bando de Zagato.

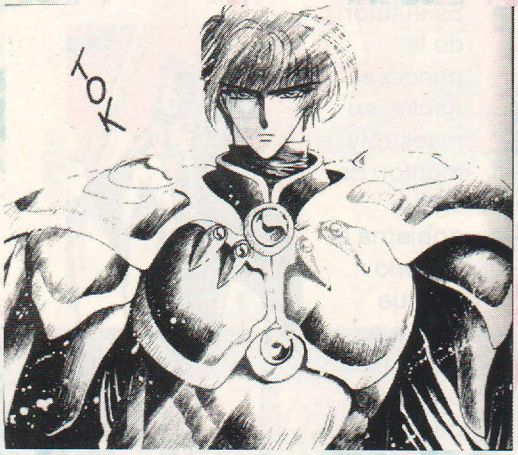
CALDINA

Otra de las ayudantes de Zagato. Trabaja para él principalmente por dinero. Es una gran bailarina que hipnotiza con su baile al enemigo.

PRIMERA

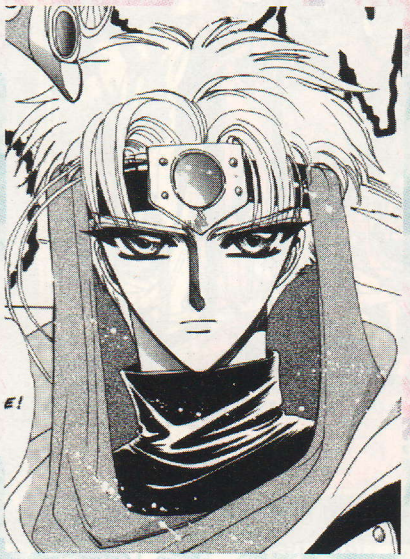
Es una pequeña hada salvada por Lantis de una muerte segura. A partir
ese momento, Primera se enamora de Lantis y le sirve fielmente. No sop
que otra chica se interese por él. Posee la magia de la sanación que utiliz
solamente con Lantis.

LANTIS



Es el espadachín mágico de Cefiro. Es el hermano pequeño de Zagato, pero cuando se dio cuenta de que su hermano estaba enamorado de la princesa, se marchó de allí y se fue a Autozam donde se hizo amigo de Eagle.
Cuando regresa a Cefiro, se encuentra con que las Guerreras mágicas han matado a su hermano. Dice que jamás las perdonará pero luego se dará cuenta de que no querían hacerlo. Al final, acaba enamorándose de Hikaru.

EAGLE VISION



Es el jefe de las fuerzas de Autozam que quiere invadir Cefiro, ya que si se convierte en uno de los pilares del mismo, su gente podrá vivir allí. Es el mejor amigo de Lantis y se siente muy mal por invadir Cefiro por el. Es muy fuerte, comanda la nave NSX y maneja un robot llamado FTO. Cuando lo pilota cambia de personalidad. Es un muchacho alegre, y bueno, y más adelante se convierte en un buen amigo de Hikaru.

DUO METRO

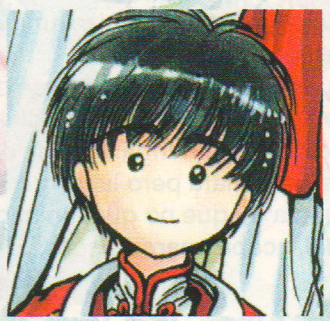
Es el subcomandante de la NSX y trabaja para Eagle. Es un buen luchador y es muy buen amigo de Eagle.

ZAZ TORQUE

Es el mecánico de la NSX. Lo que más desea en este mundo es encontrar una chica que le quiera.

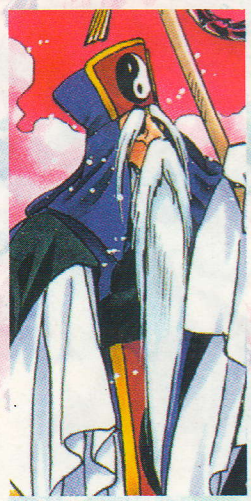
SANYUN

Trabaja para la princesa Asuka de la que está perdidamente enamorado. Se criaron juntos desde pequeños, y es la persona de máxima confianza de la princesa. Conoce las artes marciales y el tiro con arco.



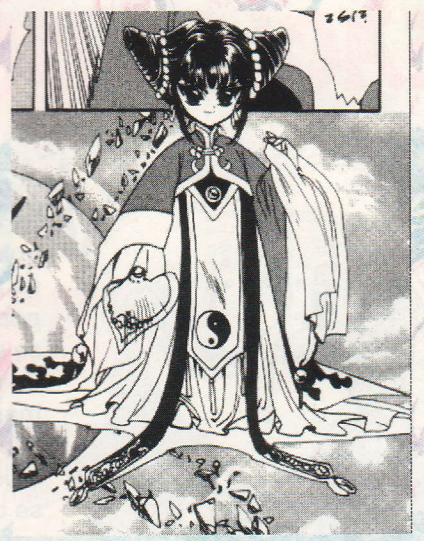
CHANAN

Es el tutor de la princesa Asuka, su maestro y mentor. Es el que gobierna el imperio porque Asuka es demasiado pequeña para hacerlo.



PRINCESA ASUKA

Es la jefa de las fuerzas del planeta Faren. Sus padres murieron cuando era muy joven y ha sido criada como una niña mimada. Quiere ser un pilar de Cefiro por un capricho egoista. Aunque parece muy infantil, Fuu la ayuda a ver muchas cosas y al final madura bastante y ayuda a las Guerreras mágicas.



TATA Y TATRA

Son dos hermanas que proceden del planeta Chiteza y quieren conquistar Cefiro como sorpresa para sus padres. Son muy buenas luchadoras de artes marciales y se quieren mucho entre ellas aunque traten de superarse la una a la otra. Capturan a Umi, y ella les hará comprender lo sacrificado que es ser pilar de Cefiro. Al final ayudan a las Guerreras mágicas en su lucha contra Deboner.

RAKUN Y RASHIN:

Son los protectores de Tata y Tatra respectivamente. Tienen la capacidad de transformarse en cualquier cosa.

DEBONER:

Es la maldad que rodea Cefiro. Cefiro es un planeta gobernado por las emociones de sus habitantes, por los sentimientos, entonces, todo lo negativo, da lugar a Deboner. Controla a Alanis y envia a Luz para torturar a Hikaru. Por supuesto, quiere apoderarse de Cefiro.

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

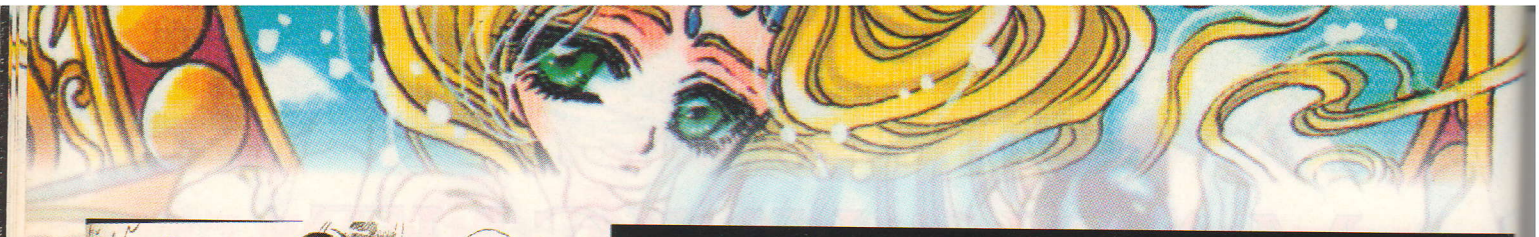
EL MANGA

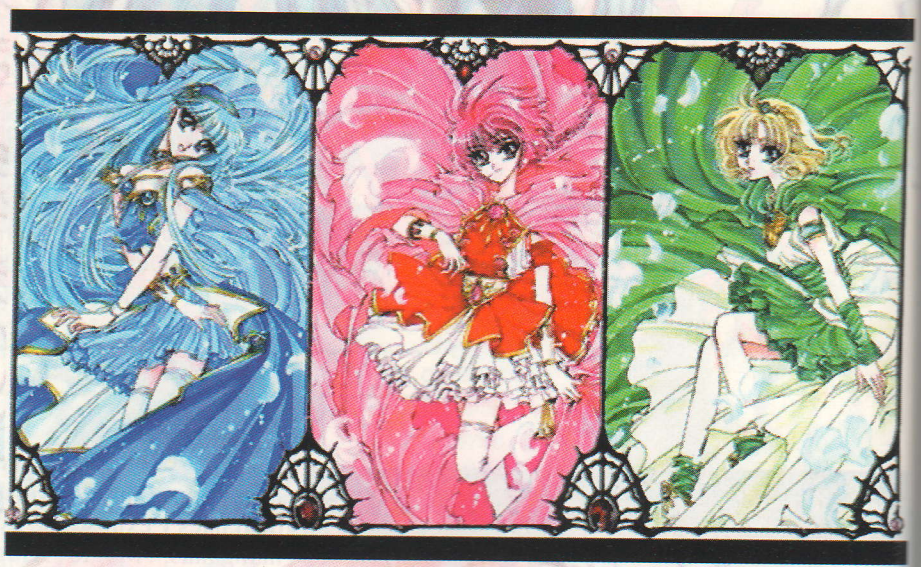
Bien, imaginad que dentro de la cabeza de Nanase Okawa pusiéramos los siguientes ingredientes: unos gramos de aventuras con sabores a juegos de rol fantástico (estilo D&D o Dragon Lance), unas gotas de "La historia Interminable", echemos mucha sal gorda de humor con sd, unas falditas de colegiala y de guinda un peluche con el nombre de Mokona (¿ os suena de algo?).Dejemoslo madurar en la cocina de las Clamp bajo el amoroso cuidado de Apapa Mokona, Satsuki Igarashi y Miki Nekoi, las otras tres chef del grupo y tendremos uno de los platos más curiosos, delirantes y exitosos de estas mangakas, Magic Knigth Rayerath...o como se ha llamado en España , "Luchadoras de Leyenda". ¿Por qué esta traducción?. Misterios insondables de la humanidad.

Esta serie esta compuesta por dos partes, publicadas en Japón en un compendio de tres volúmenes cada una y con los títulos de Magic Knigth Rayearth y Magic Knigth Rayearth 2 por la editorial Kodansa. En Iberia fueron publicadas las dos partes por Planeta-De Agostini Comics y cada una de ella constaban de 6 números. Las portadas, dicho sea de paso eran sacadas del primer libro de ilustraciones que Apapa Mokona realizo dedicado a este manga.

El comienzo de todo: Tiremos los dados.

La primera parte de Magic Knigth Rayerath se inicia en la siempre eterna Torre de Tokyo (lugar favorito donde los halla para las Clamp por la cantidad de veces que aparece en uno u otro de sus comics, Tokyo Babylon, X, etc) donde parece que el destino hace que coincidan tres chicas que andan con sus colegio de excursión por allí. Ellas son Hikaru Shido que significa "luz, resplandor" o "estar enfadado", Umi Ryusaki cuyo nombre propio se traduce por "Mar" y por ultimo Fuu " brisa, viento " Houji. Las pobres no podrán terminar el recorrido turístico al verse trasladas por arte de magia (y nunca mejor dicho) de



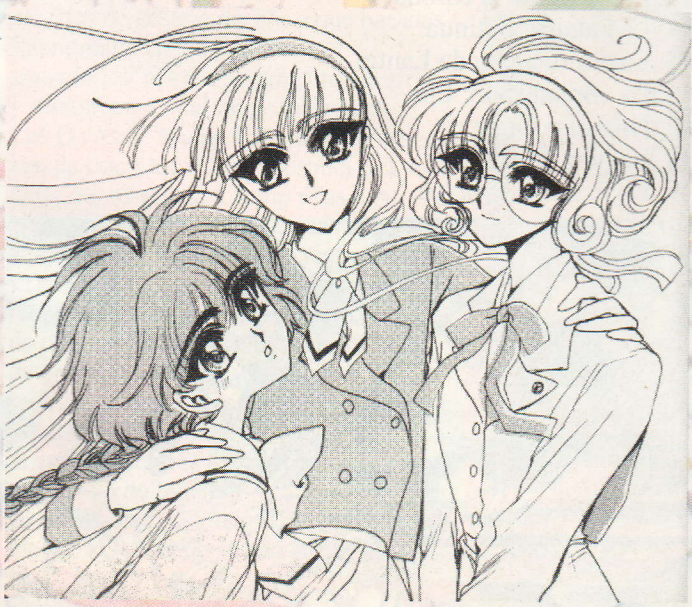


nuestra dimensión, planeta o lo que quiera llamarse conocido como Zafiro, una tierra de ensueño donde la magia y la voluntad son la energía que lo mantiene vivo. Una vida que el señor Zagato, villano en cuestión de la historia esta destruyendo al mantener prisionera a la portadora de la esencia de Zafiro, la princesa Esmeralda. Ella en un momento de fuerza ha sido la que ha convocado a las Luchadoras de Leyenda, campeonas de otros mundos cuya misión es proteger ese reino de cualquier ataque. Esta es mas o menos la parrafada que reciben las muchachas nada mas pisar el suelo después del viajecito interdimensional por parte de un crío llamado Guru Clef, que aparenta la tierna edad de 10 añitos y no haber roto un plato en su vida, y en realidad tiene 745 años y es el mago más poderoso tras la propia Esmeralda. Hikaru, Umi y Fuu les cuesta asimilar lo de que son las salvadoras de ese reino y que dentro de ellas existe un poder mágico inimaginable, lo que quieren es volver a casa. Lo cual tienen bastante difícil; la única forma de volver es rescatando a la princesa para evitar que Zafiro sea destruido. Y para ello deberán realizar un "quest" buscando aliados que las enseñen la capacidad de su fuerza interior y el conocimiento de lo que la leyenda dice es el poder de las luchadoras : la magia divina..Como lo es Presea, la forjadora de las armas y armaduras mágicas que utilizan; Ferio un joven guerrero que oculta un misterio y que se siente atraído por Fuu. El lobo Rayearth, el dragón Seres y el fénix Windom que son las encarnaciones de la magia divina del fuego, mar y aire. Y por ultimo, el caballero Ráfaga, leal servidor de la princesa Esmeralda, que había sido manipulado por Zagato. Y no olvidemos al peluche con forma de conejito llamado Mokona que guarda un papel importante dentro de la trama, aunque las sorpresas nos la dará el animalito en la segunda parte. Pero en este camino también abundarán los peligros en forma de la hechicera Alcione el mini-domador de bestias malignas Ascot y la exóticamente mortal bailarina Caldina....aunque de estos dos últimos se podría contar algo mas que no haré. Al igual que no pienso desvelar el impresionante y conmovedor final de la serie, en la cual las Clamp siguen con su política en las historias de "lo que parece no es, y lo que es no lo parece".....

La continuación: un critico afortunado.

Después de lo ocurrido en el sorprende final de la primera serie, nos encontramos en esta segunda parte de vuelta de nuevo en

Tokyo viendo como transcurre la vida de nuestras tres protagonistas tras las aventuras acontecidas en Cefiro. Debido a lo ocurrido en este planeta andan las chicas con la moral por los suelos y un principio de depresión profunda, excusa a través de la cual las Clamp nos presentan a miembros de sus respectivas familias. Como los tres hermanos de Hikaru: Satoru, Masuru, Kakeru, obsesionados los dos últimos con que ningún tío se acerque a su hermana pequeña; los padres de Umi, eternos enamorados que incitan a su hija a que se enamore, para el eterno ataque de nervios de ella y la hermana mayor de Fuu: Kuu, adicta a los pasteles que se venden en la torre de Tokyo. Como las Hikaru , Umi y Fuu necesitan desahogarse con alguien (con tales especímenes es un poco difícil, es cierto) se reunen de nuevo en la torre de Tokyo....y sin saber muy bien como lo consiguen regresan de nuevo a la dimensión de Cefiro. El mundo idílico de belleza que habían conocido ha desaparecido, el planeta esta autodestruyéndose tras la desaparición de la princesa Esmeralda, que era la que lo mantenía con su poder depilar. A parte de eso, Zafiro se esta enfrentando a un ataque por parte de otros tres nuevos planetas vecinos. Faren: un mundo oriental sacado de la ultima dinastía Ming, con su reina Asuka, niña mimada y consentida que solamente que desea convertirse en el nuevo pilar de Zafiro para llenarlo de pasteles y osos de peluche y que solo la aguanta su maestro Chanan y el secretario Samyun, que anda perdidamente enamorado de ella. Chizeta, pais a lo "mil una noche" (su nave es una lampara de genio) regido por las dos princesas Tata y Tatra, desean conseguir ser pilares para trasladar colonos desde su pequeño mundo (al parecer sufren un pequeñín problema de superpoblación) y por ultimo Autozam, planeta tecnológico del que provienen Eagle Vision, hijo del presidente de Autozam, Duo Metro su segundo de abordo y buen amigo, y Zaz Toque un crío con dedos de oro con las maquinas. Ellos desean Cefiro porque Autozam esta muriendo debido a la contaminación y la falta de recursos naturales. Y si con estas emociones las chicas no tuviesen suficiente, de postre aparece el desconocido hermano menor (aunque parece mas el hermano gemelo, porque es igualito a él) de Zagato, Lantis que era el carin o espadachín mágico que en el pasado estaba encargado de la protección de la princesa Esmeralda. El chico se hace acompañar por una especie de hada campanilla que responda al nombre de Hada, ...original como ella sola. Con tanto visitante no grato, las Luchaduras de Leyenda estarán muy ocupadas enfrentándose contra Faren, Chizeta y Autozam pare evitar que alguno de ellos consiga abrirse un camino como pilar de Zafiro. Pero como jóvenes guerreras son mujeres de los noventa aun tendrá tiempo entre pelea y pelea de descubrir el amor. Fuu retomará la situación con Ferio, Umi se reencontrara con un Ascot muy crecido y enamorado de ella y Hikaru se vera envuelta en un triangulo amoroso junto con Lantis y Eagle. Y si todo esto os parece poco a los largo de los tres volúmenes (seis en España) descubriremos notas del pasado de Zagato y Esmeralda a través de el gúru Clef y Lantis que dan luz sobre algunos puntos que quedaron poco tratados en la primera serie. Todo ello con otro gran final (este mas feliz) que como siempre traerá descubrimientos de los intereses ocultos de todos los personajes. Lo dicho, "lo que parece no es, y lo que es no lo parece".....¡ Son las Clamp!.



Concepcion Corrales

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

EL ANIME - GUIA DE EPISODIOS

El anime de Rayearth ha sido un completo éxito. Como el manga, está compuesto por dos series, cuyo argumento e historia se desarrollan de forma paralela a éste. Está realizado por la Tokyo Movie Shinsha, y posee un total de 49 episodios. Su realización está por encima de la media para lo que es normal en una serie de TV, lo que unido al diseño de personajes, realizado también por Clamp para TV, y a un argumento que como se ha visto en el manga es de gran calidad, han hecho de esta serie un sonado éxito no sólo en las televisiones japonesas, sino también fuera de Japón. Por toda Sudamérica la serie de animación ha tenido un éxito tremendo, convirtiendola en una de esas series que quedarán en el recuerdo para toda una generación.

GUIA DE EPISODIOS

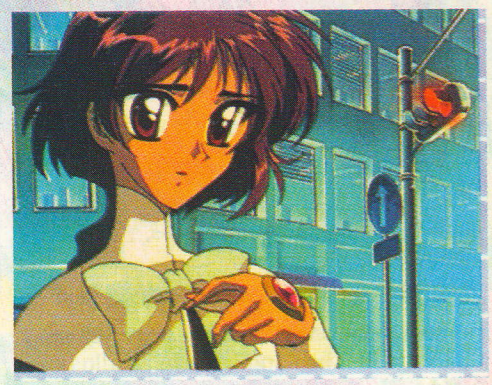
1. El momento de decisión.
2. La aparición de Presea.
3. El Bosque del Silencio.
4. Alcione, la hechizera vengativa.
5. El legendario escudo.
6. El sacrificio de Presea
7. El amor florece en el desierto.
8. El impredecible Hikaru.
9. La pesadilla de Umi.
10. El genio Ceres despierta.
11. La leyenda de los genios de Cefiro.
12. El temor de Caldina.
13. Una lección de amor.
14. La promesa de las guerreras mágicas.
15. La aparición de Windom.
16. El esgrimista Ráfaga.
17. La identidad de Nova.
18. El último genio.
19. La batalla contra Zagato.
20. Una verdad maravillosa.
21. Un nuevo desafío.
22. El encuentro con Eagle.
23. La gran invasión.
24. La nave espacial NSX.
25. El encuentro con Luz.
26. Asuka de Faren.
27. El secreto de Cefiro.
28. El viaje peligroso.
29. Hikaru, la prisionera.
30. Luz y su malvado Lopetego.
31. El fuerte de Siseta.
32. Los guardianes gigantes.
33. El deseo de Hikaru y el secreto de Presea.
34. Una amistad desecha.
35. El plan de Umi: Tata y Tatra.
36. Competencia mortal de flecha.
37. El regreso de la espada de Hikaru.
38. Eagleataca a Cefiro.
39. El castillo sitiado.
40. Un breve retraso.
41. Los monstruos del temor.
42. El encuentro.
43. En busca de la corona.
44. La batalla continua.
45. La eliminación de Lantis.
46. La verdad sobre Luz.
47. Hikaru o Eagle.
48. La hora final.
49. La fe en un corazón.

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

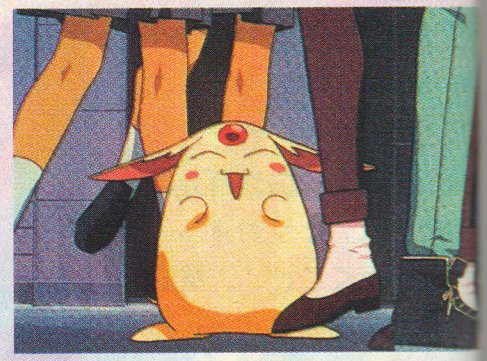
LOS OVAS

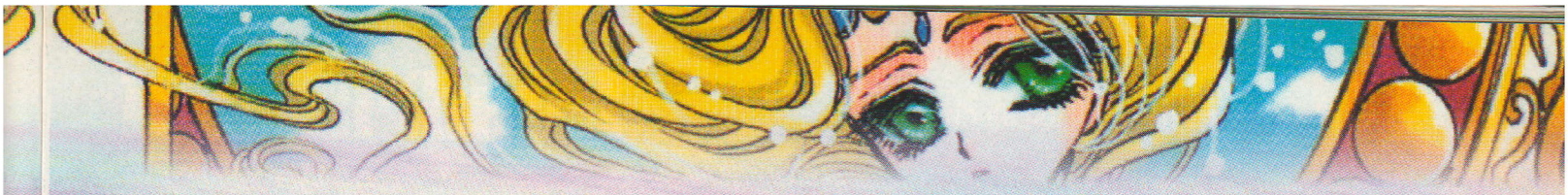
Cuando una serie de anime o manga tiene mucho éxito, es muy probable que acabe teniendo su versión en OVA (Original Video Animation) dentro del mercado japonés. Se trata de animaciones realizadas para ser vendidas en exclusiva en el mercado del video. Normalmente, su calidad y elaboración es superior a la de las series de TV, y dentro de su temática, suele haber dos posibilidades: o que nos cuenten historias paralelas u ocurridas en puntos muertos de la serie de TV, o que basadas ligeramente en los personajes y situaciones, nos propongan una historia y un universo totalmente diferentes...
Las OVAs de Magic Knight Rayearth son de este último tipo. Después del éxito del manga de Clamp y las dos series de animación aparecidas en la TV japonesa, era lógico que se realizara una versión para el sector de los fans incondicionales de la serie. Pero en vez de continuar con las aventuras del trío de guerreras, se nos propone una redefinición de todos los personajes, de la relación entre ellos y de toda la historia, incluidos los elementos mágicos o de lucha.
El resultado es según muchos uno de los mejores OVAs que se han hecho nunca.

El diseño de personajes, realizado por Megumi Kadonosono (Bakuretsu Hunter, Saint Tail o Nadesico) varía bastante respecto al que se conoce de TV, mostrando a unos personajes bastante más maduros físicamente, y realzando la belleza sobre todo los protagonistas masculinos, que adquieren un estilo más estilizado, mas "handsome", muy parecido al que encontramos por ejemplo en la película de X. La música posee una de las canciones más aclamadas por todos los aficionados en Japón: "All you need is love", de Naomi Tamura, y en el apartado técnico, se nos presenta una animación con una calidad a años luz de la serie de TV, más cercana a un film que a una propia serie de OVAs.
La historia es autoconclusiva en su desarrollo durante los tres volúmenes que componen esta OVA. Casi podríamos decir que si unimos los tres episodios en uno sólo tendríamos una película totalmente independiente del resto de cosas que se han hecho de Magic Knight Rayearth.
Incluso hay diferencias en el público potencial al que está dirigida. Suponiendo que MKR es una serie inicialmente pensada para chicas, los OVAs parecen dar contenidos dirigidos tanto a chicos como a chicas. Por otra parte, la temática y el tratamiento es un poco más oscura. La verdad es que recuerda de vez en cuando a la aclamada X.
La historia comienza con la figura de Clef, ya mayor, sobre una colina. De repente es atacado por unas dagas de hielo, aunque logra esquivarlas, viendo a continuación el origen del ataque: un Genio enorme. Logra escapar invocando una de sus aves mágicas. A continuación se ve la figura de un castillo, y la voz de alguien cantando. Se trata de la Princesa Esmeralda, que se encuentra junto a Zagato. A los dos se les une Eagle, que comunica a la princesa que pronto llegarán a Rayearth...
Mientras, en la Tierra, Hikaru está haciendo gimnasia en el instituto. Un



pétalo de flor de cerezo, mecido por el viento, se posa en su mano. Luego vemos a Umi, que va hablando por un pasillo del instituto con sus compañeras de esgrima. Al mismo tiempo, Fuu está tocando el piano sola mientras piensa que sólo les falta una semana para graduarse.
Nuestras tres protagonistas, Fuu, Umi y Hikaru, se reunen bajo el cerezo del instituto. Allí recuerdan la leyenda que dice que quien pide un deseo bajo un cerezo y logra ver el espíritu del árbol verá cumplidos sus anhelos, así que deciden prometer que pase lo que pase serán siempre amigas. En ese momento Mokona se cae del árbol y logra ser visto por Hikaru...
Más tarde, nos encontramos a las tres paseando por la ciudad, tristes porque les queda poco tiempo juntas ya que tras la graduación se separaran. En ese momento Hikaru vuelve a ver a Mokona, y tras una serie de Flashbacks, con voces en su mente incluidas, donde ve la destrucción de la Tierra, se da cuenta de q tiene una joya en su mano. Esta joya la transporta mentalmente hasta la Torre de Tokyo, donde ve a Guru Clef luchando. Cuando despierta Mokona vuelve a aparecer, y las tres se dirigen hacia la Torre de Tokyo. Allí Guru Clef sigue luchando, cuando aparece en medio de la calle Alcione con una especie de gato a su lado, destruyendo a todo aquel que se cruza por su camino. Al ver a Guru Clef se pone a luchar con él, diciendole que no podra evitar la llegada de Cefiro.
En el último momento, Guru Clef cae cansado después de haber lanzado un hechizo que se ha extendido sobre toda la Tierra, y que transporta a todos sus habitantes a un lugar seguro.
Mientras, en Cefiro, Lantis amenaza a Eagle con su espada, pidiendo que pare todo. Eagle se niega invocando los deseos de la Princesa Esmeralda, y Lantis se marcha diciéndole que lo pagara caro.
En la Tierra, las chicas toman a Guru Clef y le intentan llevar a un lugar seguro, pero son atacados por Alcione. Tras intentar escapar, vuelven a luchar juntos. Alcione se une a su mascota mágica invocando a su Genio, desarrollando así su máximo poder. Como no pueden luchar contra eso, deciden escapar, pero en la huida, Hikaru cae desde el pájaro alado de Guru Clef, y cuando parece que va a morir, es salvada por su mascota mágica, un león de fuego. Alcione intenta matar a Hikaru, pero esta se une con su nueva mascota, haciendo aparecer a Lexus, su Genio. Los dos se lanzan en una encarnizada lucha, donde resulta vencedora Hikaru. En ese momento, sobre el lugar donde se encontraba la Torre de Tokyo, aparece el Castillo de Cefiro. Hikaru decide cargarse de energía todo lo que puede para destruirlo, pero su ataque es





contrarrestado por otro genio, lo que provoca una inmensa explosión que desmaya a Hikaru. Alcione, muy gravemente herida, quiere aprovechar la situación para matarla, pero entonces aparece Lantis, acompañado de un lobo, y lo impide, protegiendo con su capa a Hikaru. A todo esto Guru Clef se ha llevado a Umi y Fuu lejos de allí para protegerlas.

El segundo OVA comienza con Lantis y Hikaru contemplando la ciudad en ruinas. Mientras, Umi y Fuu se encuentran con Guru Clef. En ese momento le aparece la joya a Fuu. No puede evitar pensar en Hikaru, en como la conoció, y decide ir sola en su busca. Coge el tren, mientras es observada por Ferio y Ascot. Ferio decide atacarla, mientras Ascot se encarga de Guru Clef. Y parece que Ferio va a lograr acabar con Fuu, lo mismo que parece esta consiguiendo Ascot con Umi y Guru Clef...

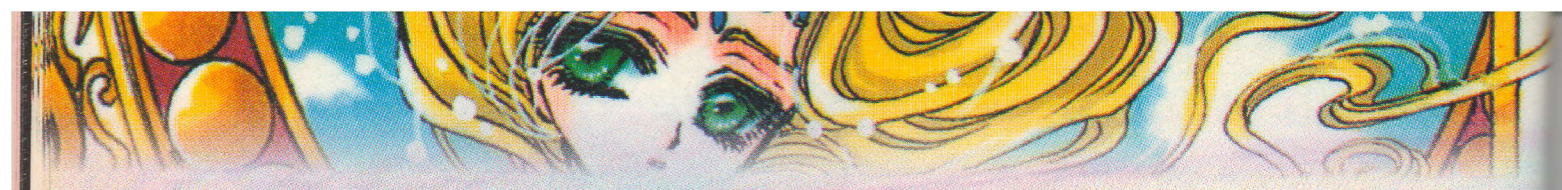
Mientras Hikaru recuerda como conoció a sus dos amigas, después de lo cual se despierta por completo y comprueba como su intento de destruir el castillo ha fracasado. Al aparecer Lantis, Hikaru intenta volver a invocar a su Genio, Lexus, pero no lo consigue. Lantis le increpa que sea tan arrogante en creer que ella sola podría destruir el castillo, y la transporta a otra dimensión, diciéndola que si en verdad es la escogida del Genio Lexus, encontrará la forma de salir de allí.

Fuu sigue protegiendose de Ferio, que la intenta provocar para que invoque a su Genio, Windom. Guru Clef, al mismo tiempo, protege a Umi en una especie de burbuja y la lleva lejos del ataque de Ascot. Sin embargo este la sigue con su genio y la acorrala en un muelle junto al mar. Umi va a morir, lo sabe, y es en ese momento cuando aparece su genio del mar en forma de Dragón. Su nombre es Ceres, y empieza a luchar contra Ascot. Fuu también consigue invocar a su genio, Windom, un gran ave alada, y empieza a luchar contra Paris.

Entre tanto Hikaru sigue encerrada dentro de la ilusión, pero ve como Fuu y Umi están luchando. Al principio les cuesta, están al borde de ser derrotadas, pero tras un comentario de Paris, descubren que Hikaru está viva, por lo que acometen contra sus enemigos con fuerzas renovadas y logran detenerlos.

CuandoFerio y Ascot van a contrarrestar, alguien se ríe sobre las almenas del castillo de Cefiro. Es Eagle...

El tercer y ultimo OVA continua con la lucha. Lantis llega al lugar de la batalla, siendo increpado por Ferio. Cuando Ascot parece estar recargandose con una especie de energía negativa, aparece en escena Hikaru con Lexus. Las tres ya está n unidas de nuevo, y deciden atacar a Ascot al mismo tiempo, logrando

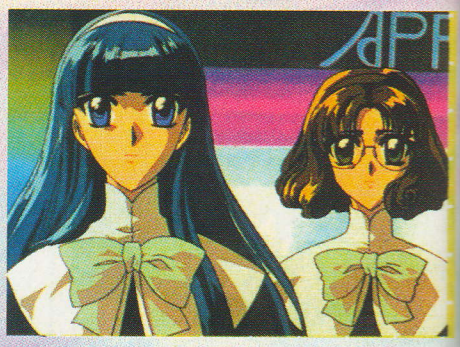


PERSONAJES

- **Shidou Hikaru:** No es muy diferente a la de la serie. Es capitana del club de gimnasia, y no practica el kendo. No hay referencia respecto a sus hermanos. Controla el Dios del Fuego, Lexus.
- **Ryuuzaki Umi:** Umi no es tan histérica como en el anime. Se la nota mas madura, sin tanto miedo. Es capitana del club de tenis, y cuando se gradue volverá a Kanazawa con sus padres. Controla el Dios del Mar, Ceres.
- **Hououji Fuu:** Sigue siendo la mas inteligente de las tres, pero no es tan "correcta" como en la serie. Toca el piano, y cuando se gradue se ira a vivir a otro país con sus padres. Controla el Dios del Cielo, Windom
- **Guru Clef:** Es uno de los habitantes de Cefiro que está en contra de la invasión, pero sus verdaderos intereses son desconocidos.
- **Eagle:** Es el comandante de la Invasión de la Tierra. Parece que sólo cumple las ordenes de su hermana, la Princesa Esmeralda, pero es el que tiene el control real y quien ha planeado todo la invasión.
- **Princesa Esmeralda:** Es el espíritu regente de Cefiro, sobre el resto de espíritus. Todo el mundo en Cefiro la quiere. Esta enamorada de Zagato.
- **Zagato:** En este OVA Zagato es simplemente una imagen de lo que fue puesta para engañar y no hacer sufrir a la Princesa.
- **Lantis:** Es muy parecido al de la serie. Lucha también contra la invasión de la Tierra. Esta acompañado de un lobo que se convierte en su espada.

reducirle a cenizas.
Después de esto, van a buscar juntas a Guru Clef, para que les explique que está ocurriendo. Lo que cuenta Guru Clef es lo siguiente: Cefiro era un lugar hermoso con hermosos bosques. La gente que vivía allí estaba bajo la protección de ciertos espíritus con los cuales había llegado a un convenio: la vida de Cefiro estaba ligada a la preservación de su naturaleza. Los problemas empezaron cuando creció el número de humanos que podían utilizar la magia. Esto ocasionó que el planeta se secara, a falta de energía, ya que necesitaban drenar la energía de la naturaleza para ejercer su arte. Dado que el contrato de obediencia con los espíritus se rompió, Zagato, el sumo sacerdote de Cefiro, se tuvo que autosacrificar. Por otro lado, otra de las reglas impuestas era que el amor entre los espíritus y los humanos estaba prohibido. Esta también se rompió

cuando la Princesa Esmeralda, regente de Cefiro, se enamoro de Zagato. Sin embargo Zagato murió, por lo que Eagle, para preservar el dolor de su hermana, la princesa, la encerró en un sueño con una imagen de Zagato, para evitarla el dolor de creerle muerto.
Eagle es ahora quien maneja a la Princesa, haciendo creer a todos los habitantes de Cefiro que es su deseo el atacar la Tierra.
En ese momento aparece el genio de Zagato, pero es Eagle quien lo maneja. Las tres intentan atacarlas, pero entonces se desvanecen y aparecen dentro del castillo. Allí Eagle les quita sus genios y los introduce en una esfera de cristal, que se rompe en medio de un conjunto de rayos. Intentan escapar gracias a la ayuda de Lantis, que aparece en ese momento, pero Eagle es capaz de invocar a los humanos muertos de Cefiro, al ser el Espíritu de la Oscuridad y la Muerte. Les atacan, y deciden separarse. Hikaru y Umi son transportadas fuera del castillo, y Fuu se queda con Lantis para luchar



contra los espíritus de los humanos. Fuera vuelve a aparecer el genio de Zagato controlado por Eagle, y Hikaru y Umi intentan contrarrestarle, pero no lo logran. Eagle les dice que quiere destruir la Tierra y Cefiro para no volver a empezar y sufrir de nuevo. Ferio, que ha estado espiando y escuchando continuamente, descubre el verdadero sentido de todo, y se ofrece a ayudar a Lantis. Fuu entonces se reune con sus dos amigas, y entre las tres consiguen invocar a un gran genio unión de los suyos: Rayearth. De un solo rayo, casi consigue acabar con Eagle. Pero este contraataca. Su genio es ahora diferente. En ese momento, Lantis introduce su vida dentro de su espada, y le pide a Rayearth que la recoja. Así lo hace, y corta el genio de Eagle en dos. La espada desaparece, al igual que Rayearth...
Viene el final feliz: la Princesa Esmeralda se marcha, consciente de todo, acompañada de Eagle, al que le ha pedido comenzar todo de nuevo. Guru Clef y Ferio también se marchan, despidiéndose desde el castillo. La Torre de Tokyo vuelve a aparecer y Cefiro se pierde de vista... La ultima imagen tiene a nuestras tres protagonistas debajo del cerezo, cada una separandose en diferentes caminos...Y suena "All you need is love".

Rafa Gallardo

¡Suscríbete!

Suscríbete por teléfono en el (93) 477 02 50 ☎

Todo lo que buscas en Manga

Más Manga

☑ Sí, deseo suscribirme a Más Manga durante un año a partir del Nº..... por el precio de 3.600 ptas, ahorrando un 20% sobre el precio de portada

NOMBRE Y APELLIDOS... ....
....

DIRECCIÓN ....
....

CIUDAD .... C.P. .. ..
PROVINCIA ....

EDAD .. ..TELÉFONO ....

FORMA DE PAGO

- ☐ Contra reembolso (+350 ptas. de gastos de envío en el primer número)
- ☐ Talón nominativo a favor de ARES Informática, S.L. por importe de 3.600 ptas.
- ☐ Tarjeta VISA/AMEX/MASTER CARD

Número. ....

Fecha de caducidad de la tarjeta ... .

Titular de la tarjeta ....

Firma:

Incluye

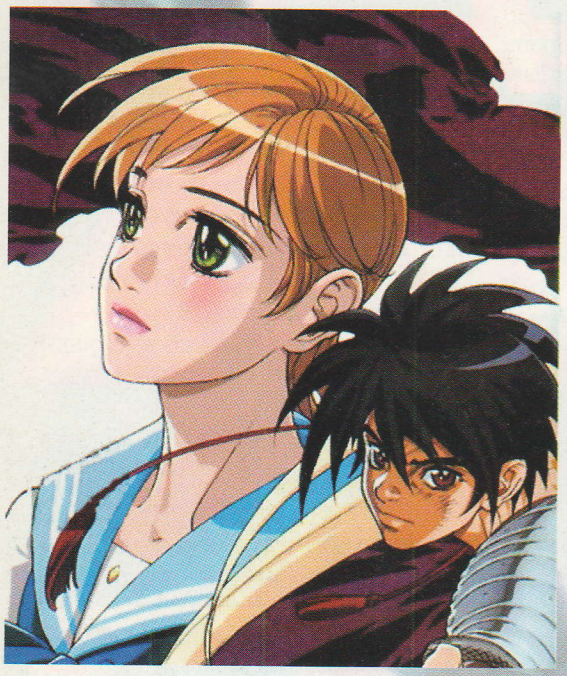
CD ROM + REGALO ESPECIAL

Enviar el cupón por correo o por Fax a: ARES Informática, Avda. Mare de Deu de Montserrat, 2 08970 Sant Joan Despí. BARCELONA Tel.(93) 477 02 50 Fax(93) 477 22 84

Escaflowne THE MOVIE

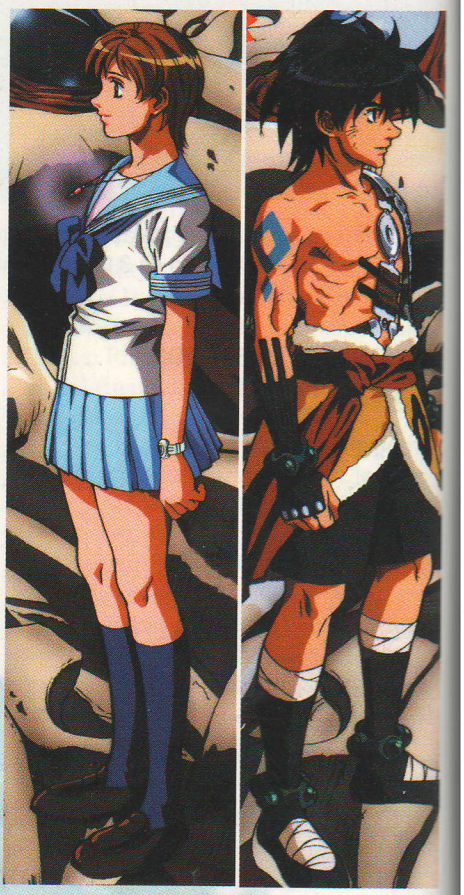
A girl in Gaea

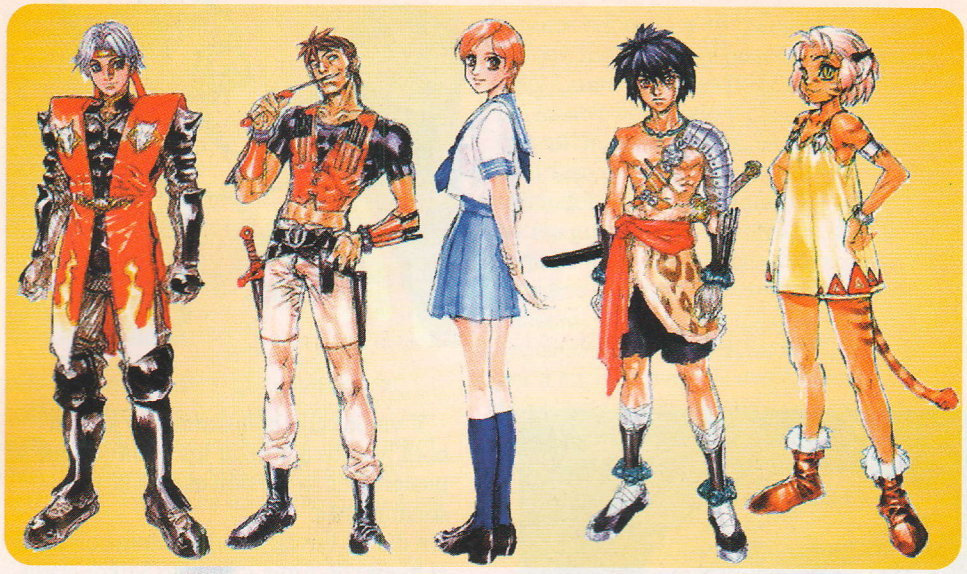
"Si no vences desde dentro, ataca desde fuera"



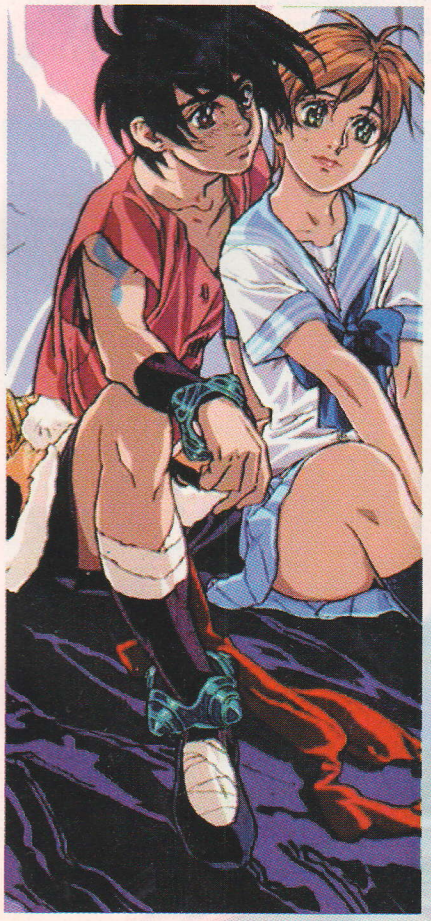
Escaflowne fue durante el año 99 una de las series bombazo en España. La emisión por Vía Digital y la posterior edición en video de la serie hizo posible que los aficionados españoles disfrutáramos con la serie de Sunrise escasamente 3 años después de su emisión en Japón. Fue un éxito, no sólo aquí, sino en Francia, en Italia, en Estados Unidos, en México, en Corea del Sur...
En Japón Escaflowne tuvo la mala de suerte de compartir cartel con Evangelion, lo que disminuyó bastante la posible audiencia que hubiera debido tener. A pesar de ello la serie funcionó muy bien. Pero fue fuera de Japón donde Escaflowne ha sorprendido. En Corea del Sur ha sido el gran hit de los últimos años (al estilo de Dragon Ball en España). Y en los USA es de las más reconocidas y vendidas.
Esa es la razón por la que (ahora que Evangelion ya no se divisa en el horizonte), la Sunrise, productora original, se haya decidido para lanzar una película basada en la serie. Y para ello ha contado con el apoyo monetario de Bandai America, a la que le interesaba para arrasar en Estados Unidos, y de Asian Film Development & Finance Inc., en Corea, que quería hacer lo mismo en su respectivo país. El capital de tres países para una producción que repite en staff el mismo de la serie.
Muchos esperaban una continuación de lo visto en la serie de TV, más si cabe al tener en cuenta el final tan ambiguo. Pero finalmente se desechó esa opción. La película de Escaflowne es lo que Shoji Kawamori quería que fuera, y que además ha ido desarrollando en su interior desde su estreno en TV. Es decir, es una nueva oportunidad para contar la historia. O lo que es lo mismo, la película comienza donde comienza la serie, pero difieren en algunas características. Ya veréis:

Todo comienza en un mundo llamado Gaea, un planeta desde el cual la Tierra puede verse en el cielo nocturno. En este planeta, la Tribu del Dragon Negro comienza a invadir otros territorios con un claro objetivo: conquistar y gobernar el planeta. Van Fanel es el joven descendiente del Clan del Dragón de las Alas blancas, príncipe de un país destruido por el Dragon Negro. Enfurecido por la invasión, lucha contra el Dragon Negro



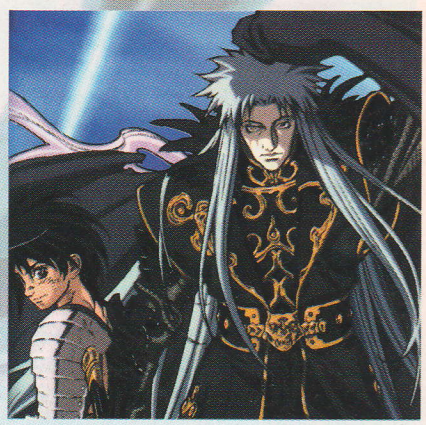


con un solo objeto: salvar a Gaea. Van vive bajo la protección de Abaharaki, el gobernante de un país vecino que también lucha contra la malvada tribu, aunque Van Fanel es bastante independiente y solitario.
La tribu del Dragón Negro descubre un arma terrible, una armadura de Dragón utilizada durante las antiguas guerras y que se cree arrasó en su día con toda Gaea. Por lo tanto, El Dragon Negro sólo piensa en resucitar esa arma tan poderosa, a lo que Abaharaki se opone con total fuerza y ataca.



Mientras, en la Tierra, una joven estudiante, Hitomi, se quiere morir. Ha perdido toda su voluntad de vivir, y está al borde del suicidio, aunque le faltan agallas. "Ojala pudiera desparecer". Y en respuesta a su súplica, escucha una voz... Un poder misterioso traslada a Hitomi lejos de la Tierra y la lleva a GAEA. Allí es la Diosa del Viento, que aparece en el interior de la legendaria armadura blanca de nombre ESCAFLOWNE.
Noboteru Yuki ha redefinido todos los personajes, tanto en su personalidad como en su aspecto físico. Hitomi está mucho más definida, y tiene un look mucho más adulto. De hecho es así, ya que va dos cursos más arriba en la película. Van Fanel es mucho más salvaje, con un look guerrero inspirado en antiguos trajes coreanos. En general toda la imaginería de la serie ha pasado de tener un marcado carácter paneuropeo a estar mucho más basado en el arte asiático, en sus artes marciales, religiones, etc. Allen y Millerna son los que más han

cambiando, con mucho, con ese marcado look oriental al que hacíamos referencia. Dilandau ya parece que tiene esos 16 años a los que hacía referencia. Y Folken... bueno, ese look a lo David Bowie la verdad es que lo hace muchísimo más temible, más malo malo que lo que era en la serie.
Respecto al Escaflowne, es mucho más bizarro en esta versión. Kimitashi Yamase le da un aspecto más fuerte en esta nueva versión de uno de los mechas más impresionantes del anime japonés.
La película es, como animación moderna y de primer orden que és, todo un prodigio. La animación por ordenador (algo importante en esta serie desde el comienzo) ha sido elevada al sumum, integrándola aún más perfectamente con la animación tradicional. La música, por otra parte, esta otra vez a cargo de Yoko Kanno, que sólo recupera uno de los famosos fragmentos de la música de la serie, habiendo reescrito el resto como es



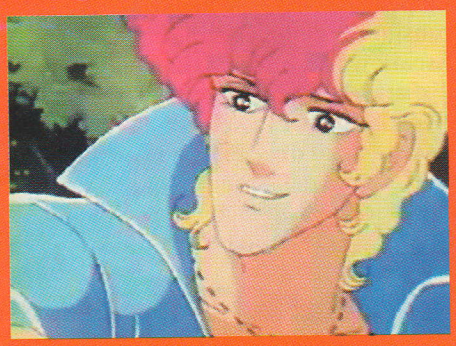
lógico.
Como resumirlo. Quizás como lo hace Egan Loo en Animérica, refiriendose a las distintas versiones de Escaflowne: "La dulzura y la grandeza de la serie de TV, la adrenalina y testosterona de la versión manga del Shonen Ace, la elegancia y la simplicidad de la versión manga del Asuka Fantasy DX, o la intensidad y magnificencia de la película... eso es Escaflowne". Ya veis.
La película se puede llegar a considerar como el sumum de Escaflowne. Lo más. Ojala podamos disfrutarla cuanto antes. ¡Ah, por cierto! En USA la película fue estrenada 10 días antes que en Japón, en el marco del Animecon, la mayor convención de manganime de Estados Unidos... Que cunda el ejemplo.

Rafa Gallardo

Ai shite Night

Para los que conocieron esta serie como "Besame Licia" (título dado en España) y para los que saben de ella poco o nada, este artículo está dedicado a una serie que muchos consideran el shojo-manga por excelencia. Si esto os parece exagerado, dejémoslo en una historia de amor entretenida, divertida, romántica, musical y emocionante; y hoy en día, creemos que no sólo al gusto de las chicas.

Ai shite night salió de la mente (y las manos) de una conocida mangaka, **Kaoru Tada**. Nació el 25 de septiembre de 1961, e hizo su debút con *Kissu no Daishou!*. A ésta la siguieron una amplia lista de trabajos, como: *Itazurana Kiss* (inconclusa), *Kawaii Ojisama*, *Kimi no na wa Debora*, *Tiinzu Burabo* (Teens Bravo),... Lamentablemente, debemos decir que el mundo del manga ha perdido a uno de sus maestros, pues Kaoru Tada falleció el 11 de marzo de 1999. Así también este artículo, en parte, es un homenaje póstumo.



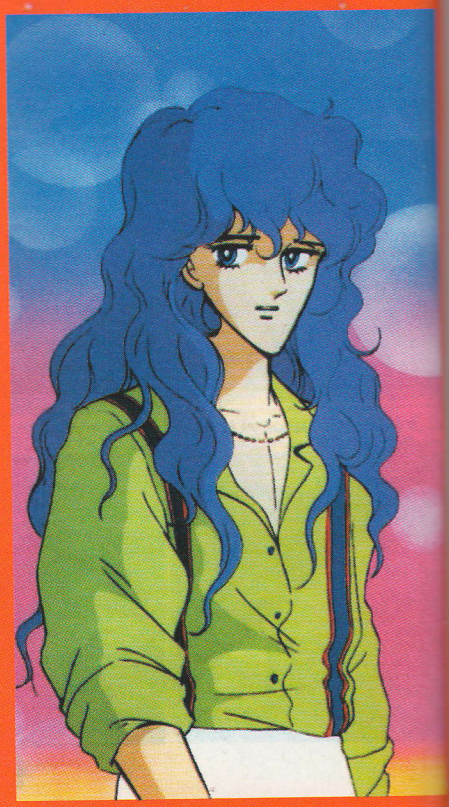
EL ANIME

Sin duda lo más conocido, aunque no lo primero, vio la luz por el éxito del manga. La serie fue realizada por la Toei en 1983, y contó en el diseño de personajes con el archiconocido Shingo Araki (Saint Seiya, Shoot!, Los crímenes de Kindaichi,...). Consta de 42 episodios, emitidos en casi toda Europa (¡España incluida!). Desgraciadamente, aquí no tuvo el éxito que en Francia o Italia, sobretodo de ésta última, pues allí no sólo se formó el grupo Beehive (italiano), sino que se llegó a hacer una serie corta con los mismos personajes pero de carne y hueso.

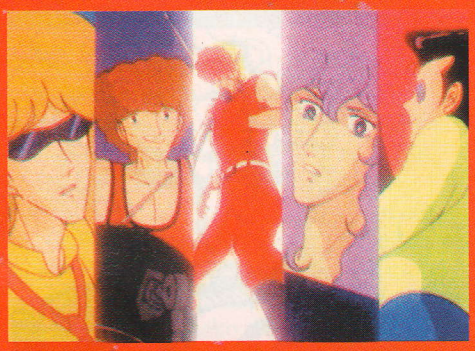
Y vamos con la historia; eso sí, una cosa, vamos a utilizar los nombres que se pusieron en la versión española, que sonarán más.

Un día de lluvia, se encuentran con Licia el bueno de Jorge y su gato Miko. Nada más conocerse, Licia y Jorge se hacen muy buenos amigos, y ésta le invita a comer al pequeño restaurante que tiene su padre, el Mambô. Licia es una muchacha de dieciocho años, huérfana de madre, que trabaja con su padre, el señor Marabio, en su restaurante especializado en "okonomiyaki" (típico plato nipón, una especie de pizza con cerdo, huevo, verduras,...), y para estudiar va a clases nocturnas; es buena, simpática, pero con fuerte carácter y personalidad. El señor Marabio es un hombre tradicional y muy chapado a la antigua, pero con buen corazón, adora a su hija y desea que sea feliz (naturalmente, casándose con un buen y respetable mozo).

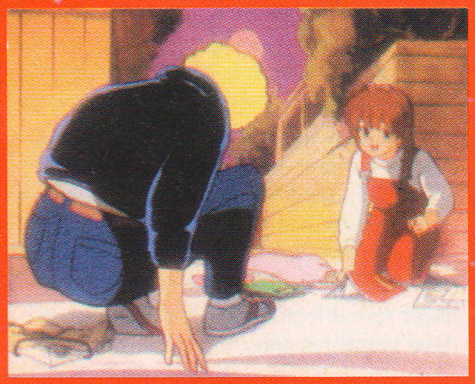
Jorge es un niño de cinco años, con el



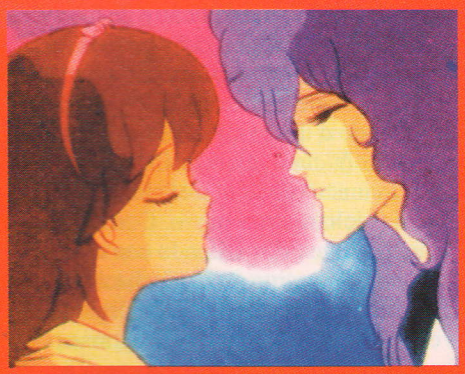
pelo azul, sin padres, que vive con su hermanastro mayor, y va siempre acompañado de su gato Miko, un animal más grande que él, gordito y con muy mal genio, ya que es misógino (odio a las mujeres).
Bueno, pues resulta que a Licia le gusta un muchacho que viene a comer todos los días a su restaurante. Es Borja, un chico de buena familia (osea, con mucho dinero, mansión, porche, chalet en la montaña...), y por supuesto, guapo, amable, encantador, y con una preciosa melena lila que hace las delicias del señor Marabio. Vamos, que si hay algo que no soporta el padre de Licia, son los melenudos con pelo de colores.
Borjita es miembro de los Beehive, un grupo de rock que está empezando a



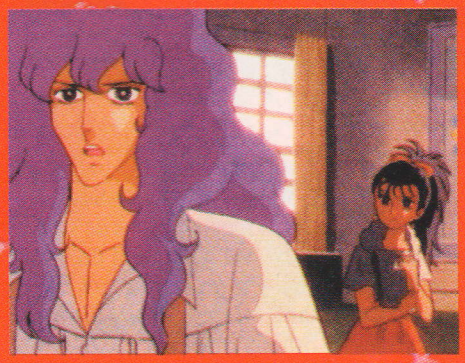
despegar con muy buen pie. En concreto, Borja es el teclista y compositor, además de ser uno de los que más fans tiene. Por supuesto, la otra cosa que odia Marabio es el rock, un ruido ensordecedor al que los jóvenes de hoy en día llaman música.
Volviendo al restaurante, Licia lleva a Jorge y Miko allí, comen (se harán



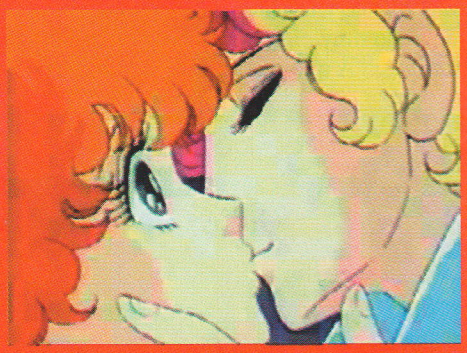
asiduos clientes), y los acompaña a casa porque Jorge es muy pequeño para andar sólo. Como entonces llega tarde a clase, la chica va corriendo y choca sin querer con un muchacho. Éste, es un poco ligón y curioso, y Licia le para los pies soltándole un sonoro bofetón. Lo que ella no imagina son las consecuencias del tortazo. En los días sucesivos, sigue viendo a Jorge, lo que consolida su amistad, sigue viendo a Borja, sigue chocándose con el muchacho, y por a o por b termina dándole una bofetada.
Jorge, está deseando que Licia conozca a su hermano Sergio, que es como su padre, pues le ha cuidado desde pequeño; y además, está convencido de que es la



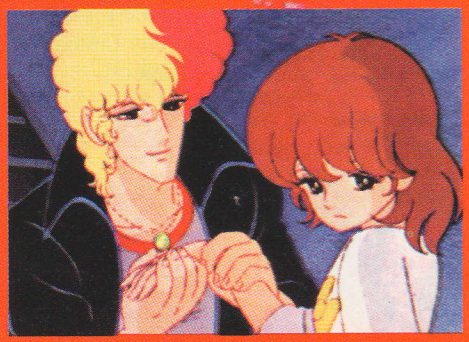
chica que le conviene como novia (y a él como madre), así, se las ingenia para que Licia lo acompañe a unos grandes almacenes, justamente donde el grupo Beehive está dando un concierto de promoción. Es entonces cuando Licia descubre que Sergio es el cantante del grupo, que es el chico al que ha dado de bofetadas en los días anteriores, que Borja también toca en ese grupo (ella no sabía nada de él), y que ellos dos son los mejores amigos. La situación es ésta: a Licia le gusta Borja y a él ella, bien, pero como la chica ve a Jorge todos los días, ya se encarga el niño de que también vea a su hermano, y los dos terminan sintiéndose secretamente atraídos. Es preciso decir, que Sergio, aunque por su trabajo puede parecer un poco ligón (hay que cuidar a las fans), es un joven alto, guapo, moderno, bueno, responsable,



trabajador, con un futuro prometedor como cantante, y de una sola chica. Vamos, casi perfecto. Por supuesto, su pelo corto es de color amarillo y rojo.
Como imaginareis, comienza a ir al Mambô con su hermano, osea, otra cabeza de fregona en el restaurante de Marabio.
Compliquemos más las cosas. Borja, advierte a Sergio que va en serio con Licia y ni se le ocurra meterse en medio, a lo que Sergio responde que no es su tipo de chica (mentirosillo). Manuela, la

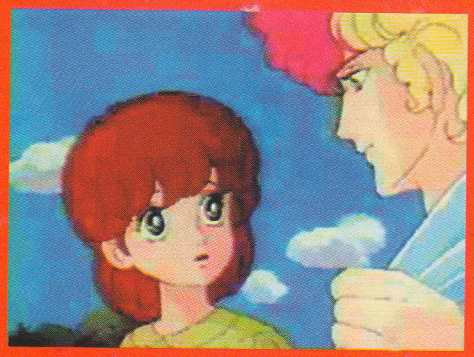


mejor amiga de Licia, una chica muy maja y simpática, bebe los vientos por Sergio (como todas las fans), más desde el día que Sergio la besa para que Borja no sospeche de sus sentimientos hacia Licia. Y además tenemos a Marica, una muchacha de alta alcurnia, hija de un importante hombre de negocios dentro del mundo discográfico, que está perdidamente enamorada de Borja y no va a permitir que se lo quite una "camarera".
Entre malentendidos, días en el campo, cumpleaños de Jorge y Sergio, día de San Valentín, los planes de Jorge empiezan a funcionar y con tanto encuentro, Sergio

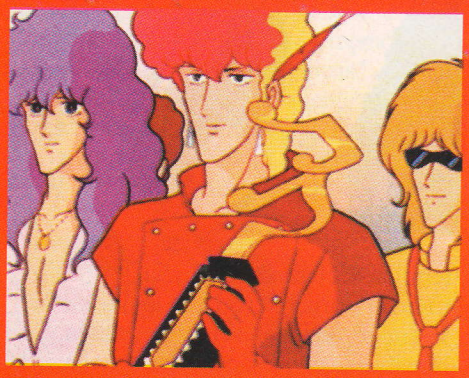


termina declarándose a Licia.
Cuando Borja se entera de lo que siente su amigo, abandona el grupo; cuando Marabio se entera de que esos melenudos son además rockeros y su hija tiene el disco, lo rompe, por lo que Licia se escapa de casa; y cuando Sergio y Borja se enteran de que Licia ha desaparecido, salen a buscarla y la traen a casa, haciendo las paces ella con su padre y

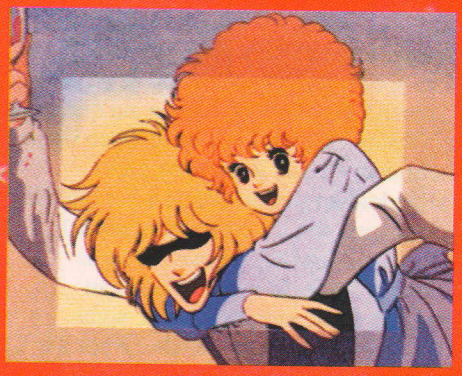
ellos dos un pacto de luchar limpiamente por el amor de la muchacha.
Pero claro, cuando Marica se entera de todo lo que ha pasado, quiere que Licia se comprometa a no volver a verlos y la acusa de tontear con los dos. No obstante, Licia deja muy claro que a quien quiere es a Borja, y la otra se va llorando, pero en cuanto dobla la esquina le falta tiempo para contárselo a Manuela y enfrentar a las dos amigas. En fin, después de sufrir Manuela un accidente, Licia le pide a Sergio que aclare su situación con la muchacha, y lo hace, desde luego, dejando muy claro que sólo pueden ser amigos. ¿A que parece que todo empieza



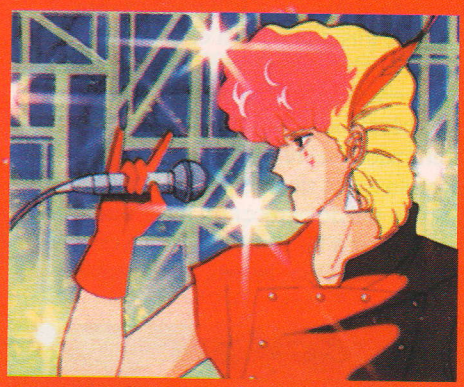
a estar claro?, pues no.
Continuando con sus vidas, poco a poco Licia se da cuenta de que piensa más en Sergio que en Borja, y como éste no hace nada por evitar lo evidente (y Sergio hace todo por no evitarlo), pues pasa lo que tenía que pasar, Sergio y Licia se han enamorado, para alegría y regodeo de Jorge y Miko.
Después del consiguiente mosqueo de Borjita, les compone una canción y les da el visto bueno, siempre que Sergio no la haga daño nunca. Los Beehive ganan el concurso regional y nacional de rock, por lo que empiezan a hacerse muy famosos. Esto implica un nuevo manager y



conciertos por todo el país.
En cuanto a nuestros chicos, Sergio y Licia mantienen su relación en secreto a Marabio, que nunca lo aceptaría como yerno; Borja decide al fin dar el primer

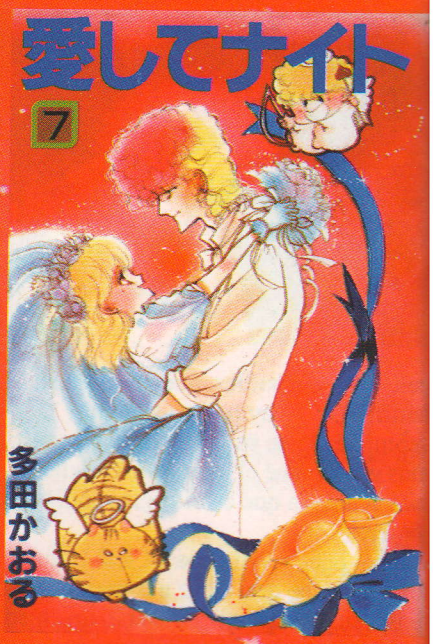


paso con Marica, y.... ¡sorpresa! Manuela se echa novio. ¿Quién?, pues Tony, el guitarrista rubio de los Beehive, y el noviazgo pronto acaba en boda. A raíz de la misma, Sergio empieza a pensar en casarse, lo que no está dentro de los planes de su manager, pues necesita un líder de grupo soltero y sin compromiso. Es por eso que le dice a Licia que rompa con Sergio o destruirá su futuro como cantante. Y claro, dicho así, la pobre, hace lo único por lo que el chico la dejaría: echarse otro novio. Con ayuda de Marica, finge estar saliendo con otro cantante, un amigo de la muchacha que canta en un grupo de rock, y Sergio al verlo decide olvidarla y consagrarse por completo a la música (previa etapa de depresión y borracheras).
Finalmente, gracias a Borja se descubre todo el pastel, y los enamorados vuelven a reunirse. Poco antes de marcharse de gira por América durante seis meses, Borja y Marica se comprometen y Sergio le pide matrimonio a Licia. Aunque es difícil convencer a Marabio de eso, éste al final accede. Licia se hace cargo de Jorge y Miko, y cuando Sergio vuelva de América, ¡sonarán campanas de boda!.



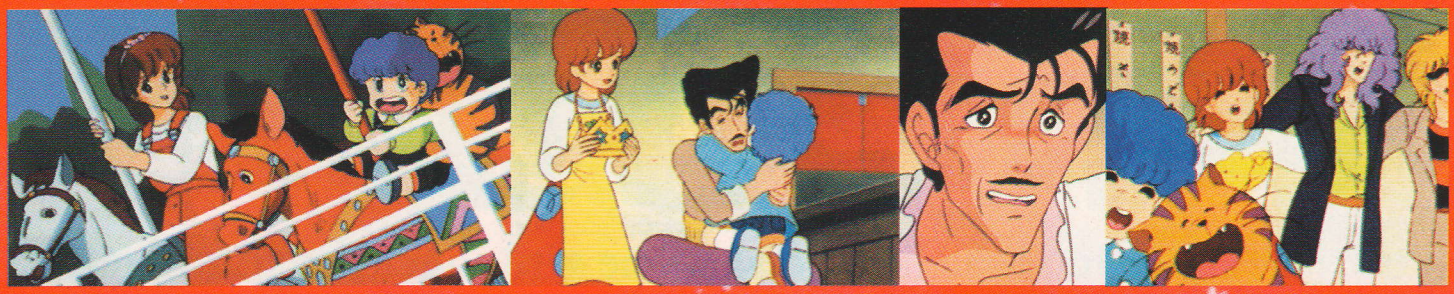
EL MANGA

Consta de 7 volúmenes, y fue publicado en Margaret Comics entre 1982-84. La historia transcurre más o menos de forma parecida al anime hasta la mitad del tomo quinto, aunque los acontecimientos no ocurren exactamente de la misma forma y en el mismo orden. Tenemos a Yaeko



Mitamura (Licia), una muchacha de dieciocho años que trabaja con su padre en un tranquilo restaurante de Osaka. Es en esta ciudad donde transcurre la historia. Ella conoce a Hashizou (Jorge) y a Juliano (Miko) y se hacen muy buenos

amigos. Hay que decir que en el manga, el niño no tiene la mitad de relevancia que en el anime, sí es quien promueve que conozca a su hermano y quien está empeñado en que formen pareja, pero sale bastante menos y casi siempre para hacer reír al lector. Gou Katou (Sergio) tiene veintitrés años, cuida de su

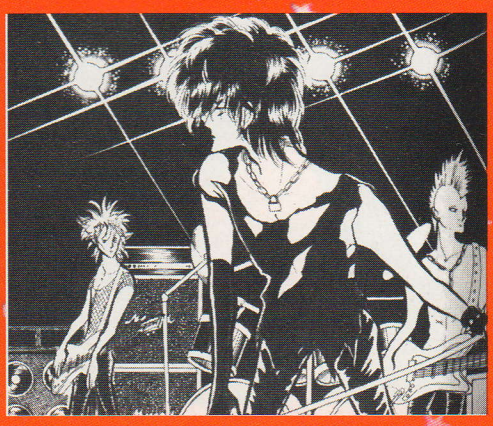


hermano, es cantante del grupo Beehive, y estudia en la universidad, que es donde se encuentra con Yaeko por primera vez. Aunque a ella le gusta el muchacho que todos los días come en su restaurante, Satomi Ôkawa (Borja), pronto se siente fuertemente atraída por Gou. Es cierto que entre ambos muchachos existe cierta rivalidad, y que Gou se esfuerza en no enamorarse de Yaeko, y ella se acerca a Satomi porque piensa que Gou es un ligón y de poco fiar. Pero en realidad de quien se enamora Yaeko es de este muchacho, y cuando ambos lo aceptan, Satomi se retira dignamente dándoles su bendición. La mejor amiga de Yaeko es Isuzu Fujita (Manuela), cuya historia es como la de la serie, e igualmente al final se casa con Eiji (Tony), uno de los miembros del grupo. Los restantes son Touno, el bateria, y Sugi, el otro guitarrista y que en el manga acaba contrayendo matrimonio y abandonando el grupo. También tenemos a Meiko (Marica), que es una alumna de Satomi, pues él es profesor particular de piano, y que está enamorada de él. Es cierto que mete cizaña, pero no tiene la misma relevancia que en el anime, y en este caso, la muchacha conoce a un cantante y termina haciéndose su novia, olvidando a Satomi. Este chico se queda al final soltero y sin compromiso alguno, pues su corazón sólo era para Yaeko.

Sí tienen más importancia en el manga los personajes de Kazuma Kataoka y Marino. Ellos dos salen en la serie como rivales y amigos de los Beehive. Kataoka (Siler) es cantante del grupo Kishisu Rerisshû (Kiss Relish) y Marino (Marina) es su manager. Aunque él parece de la otra acera y continuamente tira los tejos a chicos guapos como Sergio, está felizmente casado con ella y pronto queda confirmado cuando tienen un hijo. Suelen aparecer para mediar entre Yaeko y Gou y es Marino quien conoce todo el problema que el nuevo manager provoca en la relación de los dos muchachos.

La gran diferencia abarca los tomos quinto, sexto y séptimo. A partir de que todo se arregla entre Yaeko y Gou y éste debe partir a una gira por Japón, entra en escena un nuevo personaje. Quien haya visto la serie seguro que se acuerda del guapo muchacho de pelo azul, amigo de Marica, que finge ser el novio de Licia tirándole besos mientras canta. Pues ese mismo. Su nombre es Ryutarô Kitaôji, y es un muchacho de diecisiete años que viene a pedir trabajo al Mambô. Para ello dice que tiene veinte años, demuestra que es un gran cocinero y conquista el corazón del señor Mitamura (Marabio) afirmando que la única música auténtica es la tradicional. Además, Ryutarô se enamora de Yaeko, y utiliza todos los medios a su alcance para estropear la relación entre la chica y Gou; no obstante, el muchacho no es malo, y se preocupa por ella y por Hashizou.

Ryutarô es el cantante de Insûbunkai, un grupo que está empezando, y va a terminar siendo rival de los mismísimos Beehive y Kishisu Rerisshû en el concurso nacional de rock.

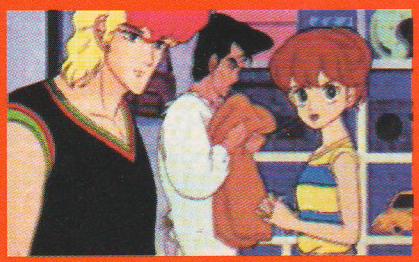


Al final, los Beehive logran ganar, si bien

el grupo de Ryutarô recibe un premio especial que les abre las puertas del éxito; y Gou, reconciliado con Yaeko, la pide matrimonio ante todos los presentes, haciendo que Ryutarô tenga que rendirse. Ellos se casan, y el muchacho sigue viviendo en casa de Yaeko, pues su padre lo ha acogido como a un hijo. Final algo distinto pero final feliz.

Para terminar, Ai shite Night tiene las características perfectas para ser una comedia romántica que nos hace reír y llorar, ¿quién no ha soñado que le sucediera algo parecido?. Y no podemos terminar sin mencionar su excelente banda sonora, prácticamente imposible de conseguir hoy en día a no ser, tal vez, en su versión italiana.

Natsu y Aki



Spriggan

"Cuando Hollywood fue llevado al anime y se convirtió en ACCION"

Recuerdo que uno de los primeros mangas que compré en aquellos tiempos en que comenzaba la movida manga en España fue Striker. Un manga de Takashige Hiroshi y Minagawa Ryouji que me encantó, porque mezclaba elementos que desde siempre me habían fascinado: poderes especiales, parapsicología, antiguas civilizaciones, temas conspiranoicos...

Como era habitual en la época, la serie se cortó al poco tiempo, y recuerdo que fuimos muchos los que protestamos por ello. Ya hace bastante de aquello, y ahora me alegro mucho de que ese buen manga halla sido convertido en una de las mejores películas de los últimos tiempos: Spriggan.

Existe un pequeño grupo de películas que son las típicas que solemos dejar a todas nuestras amistades no aficionadas al anime para demostrarles el alcance de la animación japonesa. Entre ellas encontramos cualquiera de Hayao Miyazaki, Ghost in the Shell, y por supuesto, Akira. A esta lista podríamos añadir Spriggan sin ninguna duda.

Spriggan es una de esas películas en las que mientras la estás viendo no puedes dejar de exclamar "Ala, vaya, uff". Totalmente impresionante. Su factor principal de definición: La acción. Nunca se ha visto tanta acción en un film de anime. Y es que todas las críticas coinciden al otorgar a Spriggan una orientación hacia el estilo occidental de hacer cine como no se ha visto nunca en el anime. Se trata de una mezcla al estilo occidental entre Indiana Jones y Matrix solo que con una de las mejores animaciones vistas nunca.

En Estados Unidos la han llegado a considerar en su estreno como una opción tan valida como "El Dorado" o "Fantasia 2000". Culpa de que este delirio de acción este apoyado en una animación tan increíble es, aparte del dinero invertido, que ha sido mucho, del archiconocido Katsuhiro Otomo, director de Akira, y Productor del Proyecto Spriggan. Para su dirección eligió a uno de sus habituales, que además participó en Memories y que demostró su gran valía en escenas de acción: Hirotsugu Kawasaki. En su currículum hay películas como "Laputa", "Akira" o "Ghost in the Shell", aunque Spriggan es su primer trabajo como director.

Lo dicho, sólo se puede resumir a Spriggan en una sóla palabra: Alucinante. Los efectos visuales de la película quitan la respiración. El tratamiento cinematográfico, como si de una película de imagen real fuera, es increíble. Los movimientos de la camara son en muchos casos totalmente innovadores y aplicados por primera vez a una película de animación en Spriggan.

Como no todo podía ser perfecto.

si la animación y los efectos visuales son tan buenos, en la trama la película flojea un poco. Muchas preguntas quedan sin respuesta, y no se profundiza demasiado en los orígenes ni en temas filosóficos o transcendentes para poder buscar una explicación al porqué de toda la trama. Al fin y al cabo, Spriggan es una película de acción, y así suele suceder siempre. A pesar de todo, tenemos el manga que nos puede despejar muchas de las dudas surgidas al ver la película, ya que este si profundiza más.

La trama nos sitúa a Yu Ominae, un estudiante de secundaria japonés que tiene una doble vida. Pertenece a ARKHAM, una sociedad arqueológica privada que tiene dos ramas fundamentales: la arqueológica, formada por los mejores científicos del mundo, y la militar, formada por los Spriggans para la protección de los restos hallados. Quizás pueda parecer un poco excesivo que una sociedad científica tenga una rama militar, pero los restos estudiados por ARKHAM lo hace necesario. Por todo el mundo existen muchos artefactos de gran poder, legados de una antigua civilización más avanzada que la nuestra que se autodestruyó y que dejó un

mensaje que muy pocos conocen: "proteged nuestro legado de las manos diabólicas", en clara referencia a la mala utilización de su poder. Cuando la película empieza, ARKHAM ha descubierto El Arca de Noé en el Mt. Ararat, en Turquía (lugar donde se dice, por cierto, que realmente se encuentra, totalmente congelado). El arca se trata realmente de una increíble máquina para controlar la meteorología y, por tanto, es de mucho interés para muchas potencias militares, que ven en ella un gran arma. De todas ellas, la más importante es Estados Unidos, que manda un regimiento entero para hacerse con el arca, a los mandos del Coronel McDougal. Un Coronel que finalmente resulta ser un niño experimento del pentágono con unos inimaginables poderes paranormales. No sólo eso, sino

que el Pentágono ha perdido el control sobre McDougal y éste quiere hacerse con el Arca para cargarse a casi toda la humanidad y crear una nueva, donde él será como un Dios. Yu Ominae viaja a Turquía como el Spriggan que realmente es para luchar contra McDougal. Y para ello contará con dos ayudas fundamentales. Sin contar con que ha sido entrenado por los mejores maestros de artes marciales, cuenta con un traje y un cuchillo realizado en un mineral especial que le da a Yu la fuerza de 30 hombres. Y además tiene como compañero a Jean Jacquemonde, otro Spriggan que es capaz de entrar fácilmente en modo berseck y destrozar a sus enemigos. Por último malas noticias: el Arca necesita una llave especial para abrirse, y la tiene McDougal.

Sin duda, Spriggan es la mejor alternativa si queremos pasar una hora y media de impacto visual disfrutando con la mejor acción vista nunca en anime. La peli ha sido dada en algún que otro cine de Barcelona, aparte de la proyección que tuvo en su día en el Festival de Cine Fantástico de Sitges. Esperamos que la distribuidora se anime a dejarla proyectar por muchos otros cines en España y luego, editarla en video. Imprescindible para nuestra colección.

Everon

となりのトトロ

(Mi vecino Totoro)

Tonari no Totoro es un canto a la imaginación, a la niñez, a la amistad, a la sabia naturaleza y los espíritus que habitan en la misma, a la familia..., repleta de inocencia y sutilezas, todo llevado de forma magistral desde su comienzo hasta su fin bajo uno de los animadores más prestigiosos del mundo: Hayao Miyazaki.

Sus Personajes:

Satsuki Kusanabe: Es una de las protagonistas de esta fascinante historia. Tiene 11 años, es inocente, buena, y de mentalidad abierta, hace amigos con facilidad, y puede ser un encanto aunque tiene su carácter.
Desde que su madre enfermó, ella ha crecido con una gran responsabilidad a sus espaldas lo que la hace madurar antes. Sin embargo, su espíritu aun infantil , le permitirá ver al espíritu del bosque.
El nombre de Satsuki significa mes de mayo en japonés antiguo.

Mei Kusanabe: Es la hermana pequeña de Satsuki. Tiene 5 años y es la primera en encontrarse con los totoros. Es una típica niña pequeña, alegre y juguetona, pero triste por su madre enferma.
El nombre de "Mei" quiere decir Mayo (mes de mayo), es una versión japonesa del nombre en inglés.

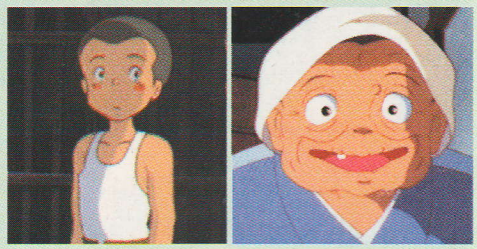
Tatsuo Kusanabe: El padre de Mei y de Satsuki.Es profesor de arqueología en la universidad , y adora a toda su familia. Por eso, cuando su mujer enferma, el se traslada al campo, a vivir más cerca de del hospital en el que se encuentra. Cuida muy bien de sus hijas con las que juega y se divierte como un niño.
Yasuko Kusanabe: Es la madre de Satsuki y Mei. Tiene tuberculosis y por eso es llevada al hospital de Shichikokuyama, donde son especialistas en dicha enfermedad, y donde deberá permanecer durante mucho tiempo, pero esta deseando volver a casa con su familia a la que quiere muchísimo.

Oh-Totoro: Es el espíritu del bosque Tsukamori al que sólo pueden ver los niños buenos, de corazón inocente. Tiene poderes sobre la naturaleza como hacer que crezcan las plantas, provocar el viento o volar sobre su peonza. Es un personaje encantador que se hace querer en seguida.
Vive en el interior de un árbol sagrado del que cuelga una especie de cuerda hecha de arroz y cintas de papel llamada Shimenawa, y que es lo que indica a los japoneses que es un árbol sagrado.
Totoro fue inventado por la imaginación de Miyazaki, es como una mezcla de varios animales, tiene algo de conejo, algo de Tanuki, algo de gato, algo de.., pero el resultado fue excelente, un personaje al que adoraban y querían niños y mayores.
Chu-totoro y Chibi-totoro: Son espíritus del bosque aunque mucho más pequeños que Oh-totoro. Son

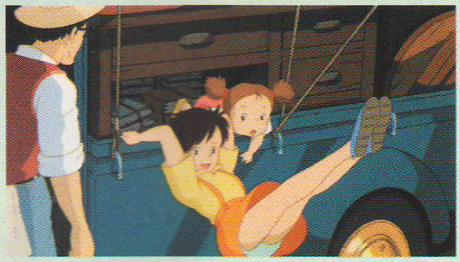
tímidos y retraídos y les encanta coger bellotas. Literalmente, son "Totoro mediano" y "Totoro pequeño".

Makkuro Kurosuke: Las primera criaturas "duende" que aparecen en el film, son llamadas duendes del polvo, viven en grupos en las casas abandonadas y lugares oscuros. Son tímidos y se esconden de la gente. En cuanto hay personas en la casa, emigran a otro lugar donde estén igual que antes.

Neko bus: Es el espíritu de un gato. Viaja a la velocidad de la luz y es invisible a los humanos y animales. Corre por encima de las copas de los árboles y por el tendido eléctrico, y lo unico que nota la gente cuando el pasa, es un suave viento.
El neko-bus fue diseñado al completo por Miyazaki, y se basa en la leyenda antigua que hay en Japón de que los espíritus de los gatos pueden transformarse en aquello que quieren cuando llegan a viejos.



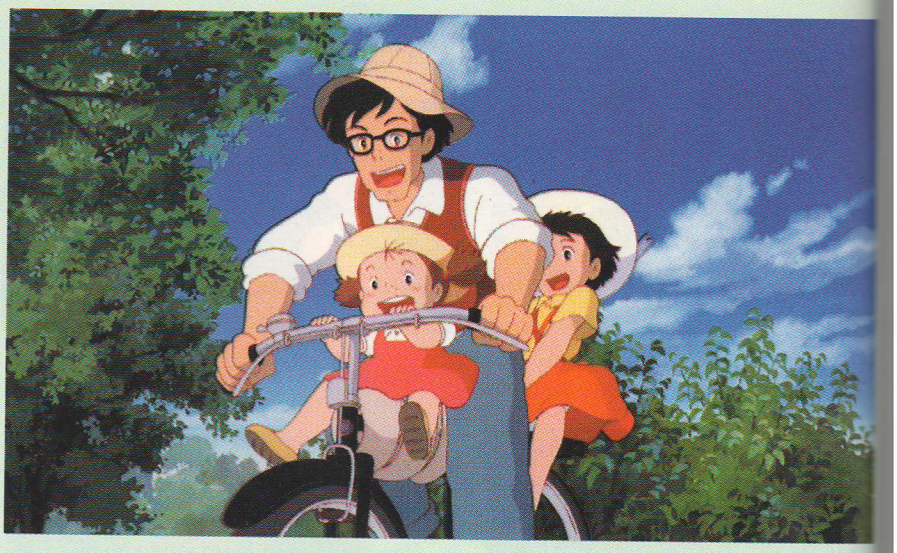
Kanta: es el vecino de Mei y Satsuki, un muchacho tímido y retraído , sobre todo con las chicas, pero de buen corazón. Le gusta Satsuki.
Granny: Es la abuela de Kanta, y vecina de las niñas, una anciana que lleva toda la vida viviendo en el campo. Es amable y cuida de Mei cuando su padre esta trabajando y su hermana en el colegio.



Su Historia:

Situémonos a finales de los años 50, en la ciudad de Tokorozawa (prefectura de Saitama). Allí se trasladan a vivir el señor Kusanabe y sus dos hijas, Mei y Satsuki para estar más cerca del hospital donde se encuentra ingresada la señora Kusanabe,que padece tuberculosis y tendrá que estar un tiempo en el hospital.
La casa en la que van a vivir, perteneció a un hombre uy rico que la construyo hace muchísimo tiempo cuando se trasladó también aquí a consecuencia de la tuberculosis que padecía su mujer. Pero al final, la mujer murió y la casa quedó deshabitada.
Cuando nuestros protagonistas llegan a ella, sólo viven los "duendes del polvo" unas simpáticas criaturas de aspecto muy agradable (aunque sucio) que descubre la pequeña Mei.
A partir de ese momento, todas las aventuras que vivirán las dos niñas son emocionantes, conocerán a los espíritus de los bosques que ellas mismas llaman Totoros, a Chibi Totoro y a Chuu totoro, y luego al gran y poderoso Oh Totoro gigantesco pero increíblemente tierno que velará por ellas y por todo lo que las suceda.
Junto a el, el espíritu de un gato (neko-bus) al que no debemos olvidar

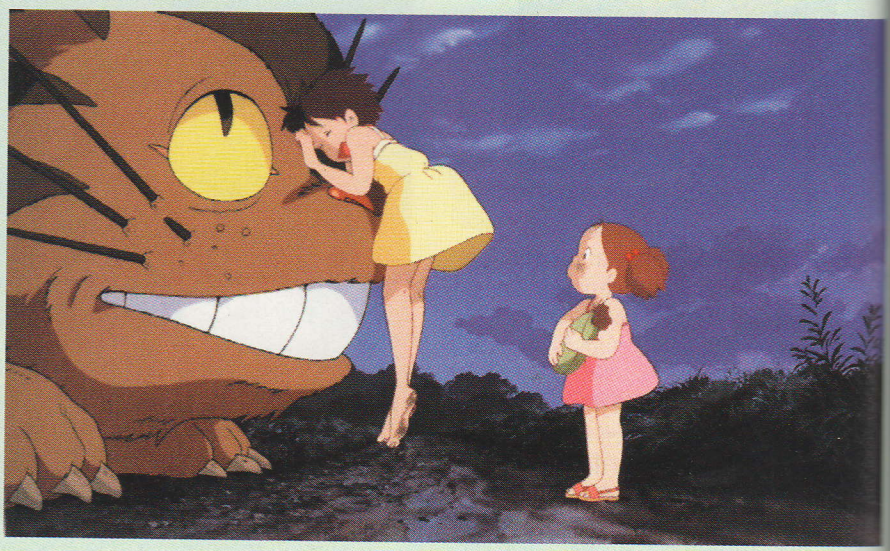
también encantador a pesar de su sonrisa un tanto endiablada. Así, Mei y Satsuki pasaran el año conociendo un montón de lugares maravillosos que rodean su nueva casa, conocerán nuevos amigos y crecerán física y espiritualmente en una aventura que aunque no repetirán, no podrán olvidar.

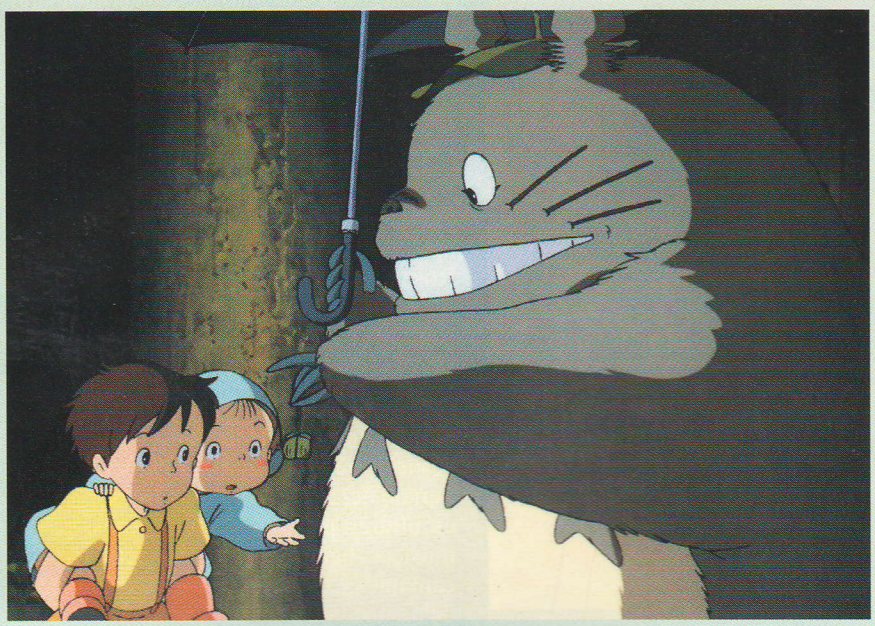


Sus Particularidades:

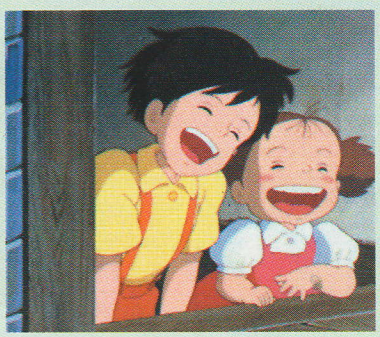
En ella, al igual que en la mayoría de sus películas, sale la naturaleza como paisaje privilegiado, rodeando con su belleza y tranquilidad a los protagonistas de la historia, que como en la mayoría, son niñas, niñas encantadoras, maravillosas y a las que no te cansas de mirar y envidiar todo lo que les ocurre. Porque en las películas de Miyazaki sucede eso, las historias están envueltas en una dulzura tan gigantesca y en un ambiente tan envolvente, que acabas envidiando todo lo que les sucede a ellas.
La historia, está considerada en parte como una especie de autobiografía del autor, ya que la madre de Miyazaki, estuvo enferma de tuberculosis durante 9 años y tuvo que permanecer mucho tiempo ingresada en un hospital.

Tonari no Totoro, fue uno de los films por los que en su momento no se aposto fuerte, a pesar de que se hiciera. De hecho, se hicieron a la vez Hotaru no haka (la tumba de las luciérnagas, y totor, ya que se pensaba que a nadie le podía interesar demasiado una historia de dos niñas y su relación con el espíritu de un bosque. Hotaru no haka sin embargo, estaba basada en una novela y tenia una argumento muy profundo, la supervivencia de dos hermanos en plena guerra mundial.
El resultado, fue sorprendente, Hotaru no haka tuvo el éxito esperado, pero Tonari no Totoro ha dado la vuelta al mundo como una de las mejores películas realizadas y de la que pasen los años que pasen, Japón recordara, y creo que también parte de occidente.
Totoro quedó en el corazón de niños y de adultos de tal manera, que en la ciudad en donde se situa la película, que hemos dicho que es Tokorozawa, y que es la ciudad donde vive Miyazaki se ha creado una organización llamada:





"Totoro no Furusato Natonal Trust Movement" cuyo símbolo es Totoro. Este movimiento, trata de preservar las zonas verdes que quedan en la ciudad



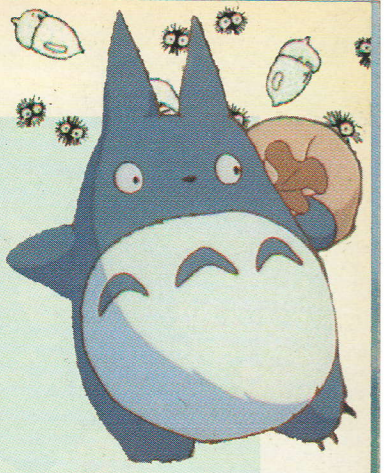
para que no se edifique y se construyan en ellas. Miyazaki ha contribuido donando acuarelas de Totoro y con una sustanciosa suma de dinero a fin de que se compren trozos de terreno y se mantengan verdes.

Sinceramente, ojala que dentro de poco podamos disfrutar de esta película en la gran pantalla, porque a pesar de que haya salido en video, aquí, en España, ¿A quien no le apetece verla en cine?

Su creador:

Hayao Miyazaki

Nació en Tokio el 5 de enero de 1941.Comenzó su carrera en 1963 como animador del estudio Toei Daga. Desde el principio, destacó por sus dibujos y las ideas que proponía para hacer películas.
En 1971 entró en A-pro con Isao takahata, en 1973 en la nippon Animation y en 1978 entró a formar parte de la Tokio Movie Shinsha y en 1979 dirigió su primera película: Lupín III: El castillo de caliostro.
En 1984 con Kaze no Tanino Naussicaa tuvo tal éxito, que le permitió independizarse y crear el Studio Ghibli, donde comenzó produciendo : Tenkuu no Shiro Rapyuta.
Desde ese momento, no ha parado de cosechar éxitos, en 1988 con Tonari no Totoro, en el 89 con Majo no Takkyubin (kiki´s Delivery Service), en el 92, el éxito le vino de la mano de Kurenai no Buta (porco Rosso), en el 95 hizo un video musical junto a un famosísimo grupo de Japón: Chage & Aska, titulado On your Mark, y en el 1997 realizó su obra cumbre: Mononoke Hime, con la que consiguió llamar la atención incluso de la Dysney.
En 1998, abandonó el Studio Ghibli y formó un nuevo Studio al que llamó: Butaya", pero en 1999 regresó de nuevo.
Ahora, para el 2001 está previsto una nueva película: Sen to Chihiro no kamikakushi" y además la inauguración del "Ghibli Museum", que como su nombre indica es un museo dedicado al studio Ghibli.



La familia de Miyazaki, era propietaria de una compañía que producía las insignias de los Zero Fighters (los aviones que se usaron los japoneses en la segunda guerra mundial) de ahí que le gusten tanto los aeroplanos antiguos. Hayao Miyazaki está casado y tiene dos hijos. Su esposa pertenece también al mundo de la animación, su hijo mayor es diseñador de paisajes y entre sus logros, está el jardín que se construyó en lo alto del Studio Ghibli. No hay duda de que la familia Miyazaki, siempre ha significado algo en el espíritu de los japoneses.

Shintai

Saito Chiho

ARS AMANDI

Significa en latín "el arte de amar", y es el título de una obra del poeta romano Ovidio. Bien, su contenido no tiene nada que ver con el de este artículo, pero me pareció un buen encabezamiento para presentar a **Saito Chiho**, una de las más famosas autoras de manga en Japón, cuyas obras constituyen toda una exposición del amor y sus mil caras.

Tal vez haya muchos que hayan oído su nombre hace poco, debido al éxito de una de sus historias más recientes, *Shoujo Kakumei Utena*. Seguramente este es su trabajo más difundido y conocido, pero no es ni mucho menos el trabajo que la dio fama, al menos en su país natal. Por entonces, ya era una autora consagrada en el mundo del manga, con una amplia lista de trabajos en el comic y la ilustración.

Nació en Tokio un 29 de junio, y su gran sueño infantil era poder actuar en una gran compañía. A los diez años tenía ya claro que quería dedicarse a dibujar mangas, y con veinte años comenzó a publicar sus primeras historias. Debutó en este mundo con *Ken no Mademoiselle*, en 1982, y desde entonces, ha continuado creando shojo-mangas sin parar, publicados muchos de ellos en las revistas Chao y Shoujo Weekly Jump, y recopilados la mayoría en la colección Flower Comics.

Su gran referente en el manga es la archiconocida Riyoko Ikeda, de la que le apasionó la serie *Berusaiyu no Bara* (La Rosa de Versalles). El gusto por los duelos y espadachines se hace también patente al conocer su película favorita: Los Tres Mosqueteros, que confiesa haber visto más de veintidós veces.

La otra gran pasión de Saito Chiho la desarrolló igualmente en la niñez, y es el mundo del arte y las bambalinas: escultores, pintores, compositores, músicos, bailarinas, actores, actrices, cantantes,... pueblan sus series dotándolas de un encanto y una elegancia especiales.

Su estilo es totalmente personal e inconfundible, con unos rasgos ya presentes en sus primeras obras y que va perfeccionando progresivamente, dotando a sus trazos de madurez; soltura y una gran maestría. Figuras esbeltas, de mirada profunda, sensuales y carismáticas, son marca de la casa, especialmente en sus personajes masculinos. De hecho se dice que sus chicos son tan bellos que a veces ensombrecen a su pareja femenina; y es que tienen un increible atractivo y magnetismo. Eso no significa que la mujer ocupe un lugar secundario, pues precisamente son ellas el centro en torno al cual se desarrollan todas sus historias, y en absoluto están exentas de encanto y hermosura.

sus mangas más famosos

Como su obra es muy amplia, no puedo comentar detalladamente todas las series que ha publicado (entre otras cosas porque tengo un número limitado de páginas), así que me centraré en las que han gozado de más popularidad. Valgan de muestra de su talento.

WALTZ WA SHIROI DRESS DE

1935. **Koto Aoki**, una hermosa muchacha de dieciséis años, hija de un comerciante de telas y vestidos, está prometida en matrimonio con **Masaomi Kidoin**, un joven teniente de marina que pertenece a una de las familias más ricas y prestigiosas de Japón. El es muy

apuesto y seguro de sí mismo, ha cumplido punto por punto las expectativas de su padre, pero Koto considera que es demasiado perfecto y aristocrático para ella, que sólo sueña con convertirse en una diseñadora y modista. Una noche, en una fiesta en la embajada británica, Koto se ve envuelta en actividades de espionaje, y es así como conoce al guapo **William Sejitto Aster**, un teniente de veintiún años de la marina británica, de padre inglés y madre hindú. Aunque trabaja para los británicos, el apoya a los rebeldes de la India y actúa de espía para ellos.

Ambos se sienten fuertemente atraídos, y la muchacha decide ayudarle a escapar.

Sejitto le pide encontrarse de nuevo, pero Koto es consciente de que está prometida, por lo que no debe enamorarse de otro hombre. Sin embargo, el destino vuelve a reunirlos, y ninguno es ya capaz de negar el amor recíproco que sienten. Pero Masaomi no está dispuesto a perder a Koto y quedar en evidencia ante su familia y conocidos, si bien nunca permitiría que la pasara nada malo. Sejitto y Koto se aman, sólo Masaomi se interpone entre ellos, mas una repentina noticia al teniente japonés hará que se cuestione si su mundo puede hacer realmente feliz a Koto.

Esta historia fue continuada en otra serie, *Shirakiran Eubukyoku* (también conocida como Magnolia Waltz). En ella, Koto y Sejitto están en Shanghai para abrir una tienda de moda, pero el muchacho es reclamado en la India para llevar a cabo una misión. Durante su ausencia, Koto da a luz un bebé, y el padre de su marido, un militar británico, lo rapta para obligar a su hijo a dejar sus actividades contra los ingleses. En ese momento llega a Shanghai Masaomi, que al encontrarse con su ex-esposa, decidirá ayudarlos a recuperar al pequeño.

MÔHITORI NO MARIONETTE

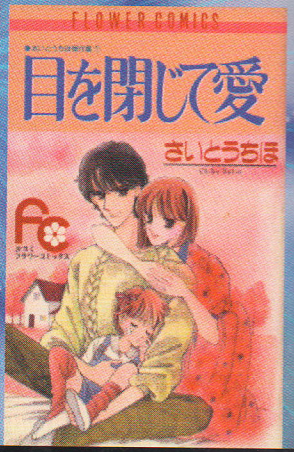
A los dieciséis años, **Hagino Nanami** va a debutar en una función de ballet actuando como marioneta. Ella ha pedido a su familia que venga, especialmente a su padre. Cuando la función está a punto de empezar, el hombre entra corriendo en el hall: se ha retrasado por comprarle un

ramo de rosas. En ese momento le da un ataque al corazón, y al joven que acude a ayudarle, le pide que entregue a su hija ese ramo cuando termine la actuación. Después fallece.

El muchacho, **Jin Masayuki**, resulta ser un famoso dramaturgo y director de veintinueve años, y al ver a la muchacha, queda fascinado por su talento y su expresividad. Pasado un tiempo, envía a su mejor amigo, **Yuuki Minami**, a enrolarla en su compañía de teatro. El

joven consigue convencer a Nanami de que intente actuar de nuevo, ya que ella se consideraba culpable de la muerte de su padre, y se la lleva.

Y aquí empiezan los verdaderos problemas: Jin la pide ser más actriz que bailarina, algunos miembros del grupo no la ven con buenos ojos, y el joven director, del que la chica no puede evitar enamorarse, se muestra tan pronto encantador y amable como cruel e insensible, obsesionado constantemente



Môhitori no Marionette | Waltz wa shiroi dress de | Koi Monogatari | Kanon | Me wo tojite ai

con llevar a escena su versión del cuento de la Bella y la Bestia. Nanami descubre entonces que Jin sufre de doble personalidad, y la malvada está ganando terreno a marchas forzadas. Así que ella tiene que luchar para que el apacible y amable Jin vuelva, y sólo puede lograrlo a través de la obra que él está preparando.

KAKAN NO MADONNA

Esta historia tiene lugar en el Renacimiento, a finales del siglo XV y principios del XVI. Una muchacha de noble familia venida a menos se ve forzada por su padre a contraer matrimonio con un hombre muy rico de la nobleza de Padua, para asegurarse un futuro. El mismo día de su boda, **Leonora** conoce al apuesto **Falco**, el joven príncipe de Nápoles. Éste queda prendado de la hermosa dama de pelo

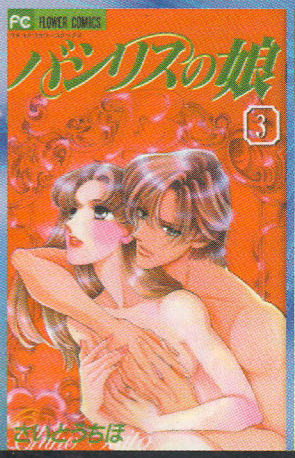
plateado y ojos verdes, pero como ella acaba de casarse, él prosigue su camino. Leonora no tarda en descubrir el motivo de la propuesta de matrimonio de su esposo: ella es la "kakan no madonna", la madonna coronada de flores que Leonardo da Vinci pintó hace tiempo, y que según la leyenda, quien posea a esa mujer y su retrato, se convertirá en rey de Italia.

La joven entonces toma la decisión de huir. Disfrazada como un muchacho, roba la pintura para ir en busca de su autor. En su fuga, encuentra de nuevo a Falco. Ambos, a lomos del inestimable caballo del príncipe, **Romeo**, intentan escapar del marido de Leonora, yendo a caer en manos de **Cesare Borgia**, el atractivo hijo bastardo de Alejandro VI, un sacerdote ahora militar de treinta y dos años que lucha por unificar Italia bajo su poder y expulsar a los invasores franceses.

Cuando al fín logran marcharse, cada uno sigue su camino. Leonora llega a Roma, conoce a Leonardo y descubre que los pendientes que luce en la pintura son la llave para encontrar la Espada del León Esmeralda, la prueba que debe mostrar el que es digno de regir Italia. Mientras uno de los pendientes lo tiene Leonora, el otro está en posesión de **Lucrezia**, la hermana y amante de Cesare. Allí en Roma, muy poco tarda este guerrero en coger a Leonora (aunque ama a su hermana está obsesionado con la dama de la leyenda) y emplearla para atraer a Falco a una trampa mortal. Pero la heroína no está dispuesta a perder a su único amor, y juntos tendrán que buscar la espada legendaria para que Italia siga siendo libre. Lo que ninguno sabe es que cumplir su destino significaría su separación.

KOI MONOGATARI

Considerada como serie, los tomos recopilan un auténtico repertorio de historias de amor y formas de amar, con gran diversidad de personajes y



Basilis no mutsume

Tenshi no Tattoo

Saratte watashi no Knight

Shirakiran embukyoku

Operaza de Mattete

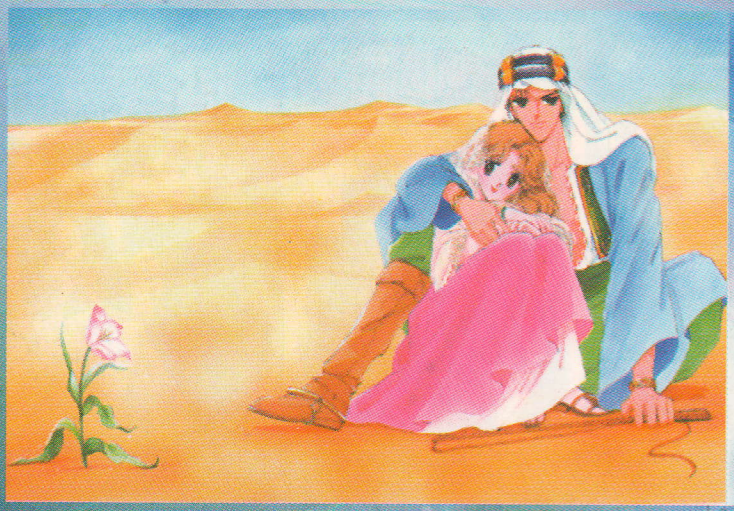
caractéres: amores entre mediohermanos, el flechazo entre una mujer y un hombre que no es lo que parece, amor imposible entre princesa y arquero que va más alla de una sóla existencia, las dudas de una muchacha enamorada de un padre y su hijo, el amor que lleva a una mujer a compartor los últimos días de la vida de un hombre, los celos que complican una situación sentimental idónea, la infelicidad matrimonial que lleva a una joven a buscar un amante....

En el volumen ocho encontramos de nuevo al teniente Masaomi y Koto y su triste historia (esta vez Sejitto no es lo que se interpone entre ellos); o en el tomo diez se desarrolla la incestuosa relación entre Lucrezia y Cesare, que tampoco puede llegar a buen puerto.

KANON

De nuevo el triángulo amoroso está servido. La protagonista es **Kanon Hayashi**, una virtuosa del violín de diecisiete años que vive con su madre, dueña de un hotel en Mongolia. Hasta allí llega un joven compositor de veintitrés años, **Tendo Kawahara**, buscando motivos para crear una obra. Poco después surge la atracción entre ambos muchachos, pero la madre de Kanon muere y revela a su hija que su padre está vivo y es un pianista que posee un violín Gadarnini. Tendou se la lleva a Japón para emprender una gran carrera en la música, y ella al mismo tiempo va decidiendo buscar a su padre.

En Japón, Kanon es presentada a **Gen Mikami**, un niño prodigio, virtuoso del violín y del piano y que es un director de orquesta de fama mundial con sólo treinta y dós años, además de poseer una academia de música. Aunque Gen desprecia a Tendou como compositor, reconoce el talento de la muchacha y la admite en la escuela, con la condición (previo desafío musical que pierde Tendou) de que el compositor abandone su carrera, por lo que se marcha del país.



Y así, Kanon queda bajo la tutela de Gen, un atractivo hombre prometido, lo que no le impide tener varias amantes; ambicioso, caprichoso, egolatra, pero con una capacidad de seducción irresistible incluso para nuestra violinista. Algo se va forjando entre ellos, a la vez que ella emprende la búsqueda de su progenitor a partir de las tres posibilidades que su tía Yumiko le revela.

Con el tiempo, Kanon se da cuenta de que esas no eran las únicas alternativas, que su madre conoció a otro hombre; y de nuevo, Tendou, que siempre ha estado velando por ella, va a entrar en su vida.

BASHIRISU (BASILIS) NO MUTSUME

Es la serie más reciente de Saito Chiho, no sé exactamente cuantos tomos lleva.

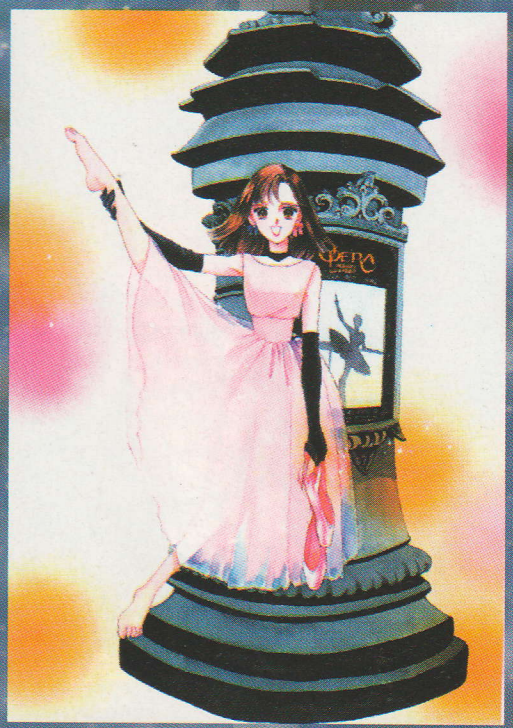
Todo comienza cuando el sobrino del señor Midorikawa se enamora de la entrenadora de caballos de su tío. Ella vive en la propiedad con su padre, y él ha venido para alejarse de su agobiante y planeada vida, de su mujer y su hijo. Pero su tío también ha puesto sus miras en la muchacha, y emplea una despreciable artimaña para poseerla. Luchando por impedirlo, el joven se atreve a montar al mejor caballo de su tío, Basilis, al que sólo ella puede manejar. El triste resultado es que el sobrino sufre un accidente y muere.

Generaciones después, la bisnieta de estos personajes, **Izumi Shûka**, se hace escultora. Tiene mucho talento, pero no es famosa, y pretende conseguir el reconocimiento si logra encargarse de la estatua del nuevo Basilis (por el caballo también pasa el tiempo) que adornará el hall del Hotel Basilis. La familia Midorikawa ha ido progresando aún más. Pero la cuestión es más complicada, pues la muchacha se debate entre el amor de dos hermanos.
Ryûto y Kazuma Midorikawa. **Ryûto** es el mayor, un hombre atractivo, seductor, manipulador y egoista, que guarda en secreto una seria enfermedad de corazón. Es el dueño del hotel, y físicamente es muy parecido a su bisabuelo, lo que favorece la atracción de Shûka. A pesar de que parece disfrutar enfadando e hiriendo a su hermano, lo aprecia más de lo que finge. **Kazuma** tiene veintidós años, y es honesto, amable y sincero. Quiere mucho a Shûka y comparten la misma pasión por el arte, pues él también es escultor.

Secretos y sentimientos que tienen que aclararse.

HISTORIAS CORTAS

Unicamente comentaros que normalmente los títulos vienen dados por la primera historia, que a veces abarca algo más de un tomo. De entre ellas, uno de los más exitosos es el relato de amor y aventuras entre **Miki** y un noble árabe, **Abudo Ouji**, allá en las tierras del desierto (en *Aru Hi, Knight ni Attanara* y en *Saratte Watashi no Knight*). También citar el tomo *Lilac Nocturne*, en el que encontramos al introvertido y melancólico teniente Masaomi como protagonista, esta vez tras dejar partir a su esposa con Sejitto, en una trágica historia ambientada en Manchuria.



Ilustraciones

Aparte de dibujos individuales o colecciones de tarjetas, Saito Chiho ha publicado dos libros de ilustracciones, uno enteramente dedicado a la serie de Utena, y el codiciado Romance Symphony, publicado por Shogakukan en 1994. Es de éste del que voy a hablar brevemente.

Está dividido en varios apartados según

diferentes clases de melodía (ópera, tango, vals,serenata,...), y cada uno está dedicado a una serie, más o menos. Encontramos preciosas ilustraciones de *Kakan no Madonna*, *Môhitori no Marionette*, *Waltz wa Shiroi Dress de*, *Koi Monogatari* y de algunas historias cortas como la de *Saratte Watashi no Knight*. Le siguen las ilustraciones independientes agrupadas bajo el título *Cobalt series*, que incluyen las que realizó para revistas, postales, calendarios, y las que dibujó para el libro de poemas de Hitomi Fujimoto, novelista japonesa muy popular por sus libros de historia europea y sus adaptaciones de obras a la literatura juvenil (precisamente adaptó Los Tres Mosqueteros).

El libro termina con unas páginas cómicas de algunos de sus personajes y una entrevista a Chiho y a Fujimoto. En fin, que no tiene desperdicio.

Bueno, ya no tengo más espacio. Pero ahora, si habéis leido el artículo, seguro que os parece adecuado (algo adecuado al menos) el título que luce en la cabecera, pues Saito Chiho es toda una maestra en las historias de amor, y lo aquí escrito, sólo es un...primer plato en su menú.

Maryam

BIBLIOGRAFÍA

Series:

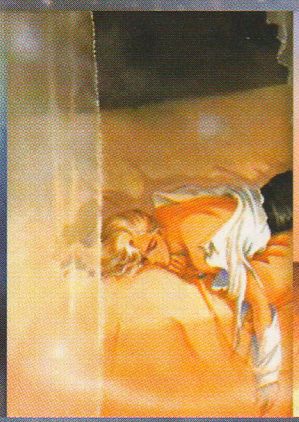
- Ao Ringo Meikyû, 3 vol.
- Koibitotachi no Bashô, 2 vol.
- Honokani Purple, 3 vol.
- Tenshi no Tattoo, 1989, 2 vol.
- Waltz wa Shiroi Dress de, 1989-90, 4 vol.
- Shirakiran Enbukyoku, 3 vol.
- Hoshi wo Tsumu Donna, 2 vol. (guión junto a Mizue Sawa)
- Môhitori no Marionette, 1991-92, 8 vol.
- Kakan no Madonna, 1993-94, 7 vol.
- Koi Monogatari, 1991..., 11 vol. (inconclusa)
- Kanon, 1995-96, 6 vol.
- Shoujo Kakumei Utena, 1997, 5 vol. (historia de Be Papas)
- Basilis no Mutsume, 1999..., 3 vol. (inconclusa)

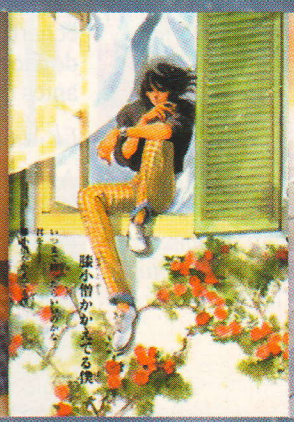
Recopilación de historias cortas:

- Me wo Tojite Ai, 1987
- Kohitsuji Jirushi no Runpapa
- Aru Hi, Knight ni Attanara
- Saratte Watashi no Knight
- Etoile Girl
- Operaza de Mattete
- Lilac Nocturne

Art-Books:

- Romance Symphony, 1994, Kodansha
- Utena, la fillette revolutionaire



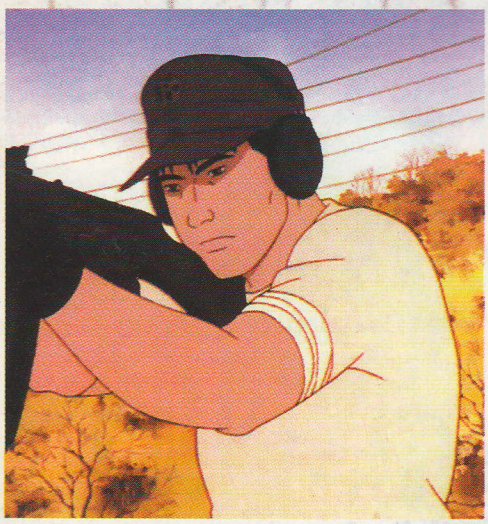


Jin-Roh

(la Brigada de los lobos)

He aquí todo un hito en la historia del anime japonés: Jin-roh.

Dirigida por Hiroyuki Okuira, el joven diseñador de los personajes de Ghost in the Shell y con escenarios de Mamoru Oshii, también conocido por Ghost in the Shell, tenemos una obra de arte, sublime hasta el final, cautivadora, fascinante



donde el amor, la política, la intriga, el thriller, y los acontecimientos se mezclan en un cocktail explosivo durante la posguerra nazi. A todo ello, hay que añadir la música de Hajime Mizoguchi, el compositor de "El verano de Kikujiro" (película bien conocida que ha tenido un gran éxito) con un toque envolvente y preciso para cada situación. Considerado como un anime "thriller político militar", presenta el fascismo como símbolo de inhumanidad en todos los sentidos y va cargada de valores emotivos que le hacen a uno estar pendiente de ella hasta el final. Suele decirse, que es de los films en los que viéndolos una vez no es suficiente para enterarse al completo de todo y que es necesario volverla a ver.

Jin-roh fue presentada en varios festivales bajo el título de : Jin-roh the Wolf Brigade" y en todos salió con una crítica muy favorable. Sin embargo, no había manera de que se decidiesen a echarla en ningún sitio, y el primer país donde se proyectó fue Francia (incluso antes que en Japón).

El manga:

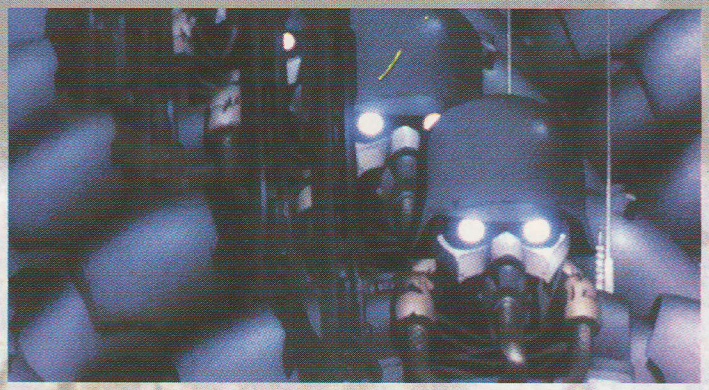
Antes de ser llevada a la animación, Mamoru Oshii hizo los scripts para unos mangas que ilustraría Kamui Fujiwara y titulados: Kenrou Densetsu (Kerberos Panzer cop). Rápidamente, los derechos fueron adquiridos por Dark Horse Comics y al final el manga salió bajo el título *Hellhounds: Panzer cops.*

La película en imagen real:

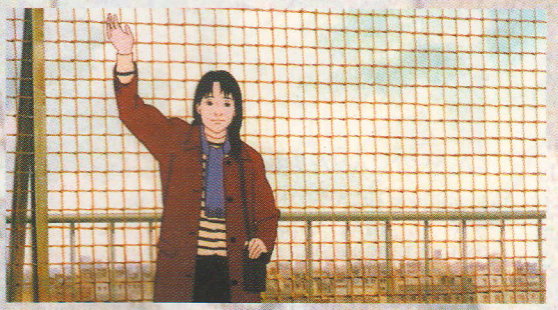
Mamoru Oshii dirigió dos películas en vivo que se situaban en el mismo universo que el de Jin- roh tituladas: Jingoku no banken: Kerubersu, y Jigoku no banken: Akai megane.

El anime:

Jin-roh, nos coloca en una situación



alternativa a la Segunda Guerra Mundial: el caso de la ocupación de Japón por los nazis. Todos sabemos que este conflicto (1939-1945) acabó con la derrota de Hitler a cargo de las fuerzas aliadas europeas , y de los japoneses por parte de estados Unidos, tras el lanzamiento de las bombas en Hiroshima y Nagasaki. ¿os imaginais que hubiera ocurrido si las cosas hubieran sucedido al revés? . Es decir como si en la segunda guerra mundial, el nazismo hubiera culminado llegando hasta oriente y lo hubiera invadido con su cultura y sus ideas.
Claro está, no a la fuerza, al menos en japón que fue país aliado de Alemania durante la segunda guerra mundial, por lo que no resulta tan complicado que se implante el régimen fascista allí.
Sin embargo, mucha gente no esta de acuerdo con el nuevo gobierno japonés, ya que el nazismo, de democracia tiene poco, yo diría que nada, por lo que la voz del pueblo se convierte en un cero a la izquierda. Comienzan las revueltas y su mayor protesta culmina con la creación de una guerrilla cuya táctica principal es usar niñas para transportar sus explosivos. Estas son llamadas: " red riding hoods" (caperucitas rojas).



Para combatir a la guerrilla, el gobierno japonés crea la "CAPO" (capital Police Organization) también llamada " La brigada de los lobos" formada por la unidad especial Panzer, un equipo armado con poder de acción fuera del control oficial. (recordemos que los Panzer eran la armada blindada de los alemanes en la segunda guerra mundial, osea los tanques).
Los soldados que pertenecen a esta brigada, son los Jin-roh, una imagen viva de las tropas Panzer pero sin sentimientos, ya que han sido sometidos a unas pruebas donde se le mezcla el régimen militar con la tecnología y se les convierte en una especie de maquina de obedecer.
Diez años después de la guerra, "la brigada de los lobos" casi es una pesadilla que no se sabe porqué continua, pero la guerrilla y la brigada, siguen sus continuas luchas por la libertad y la democracia.

Y aquí viene la auténtica historia del film. Un miembro de "la brigada de los lobos" intenta detener a una niña que porta un explosivo, pero falla en la misión y no lo consigue viendo como la niña vuela en pedazos ante sus ojos. El soldado en cuestión se llama Fuse y desde ese día no tiene la conciencia tranquila, no se puede quitar de la cabeza lo que ha sucedido, así que va a ver la tumba de la niña y allí se encuentra con la hermana de esta, una muchacha también perteneciente a la guerrilla.
Sin embargo, desde el principio surge entre ellos una amistad que cada vez será más fuerte y es entonces cuando empiezan los problemas, ya que el pertenece a la brigada y ella a la guerrilla, por lo que cada movimiento que realizan es observado por ambas partes además de por el gobierno, y comienza una verdadera conspiración donde alguien saldrá perjudicado.

Y así es Jin-roh, una especie de paralelismo al cuento de caperucita roja, aunque en este caso no se sabe quien es el cazador y quien es la presa, si una inocente niña o una especie de animal cuyo corazón aun late en su interior.

Mae Fdez

SHIRAHIME SHÔ

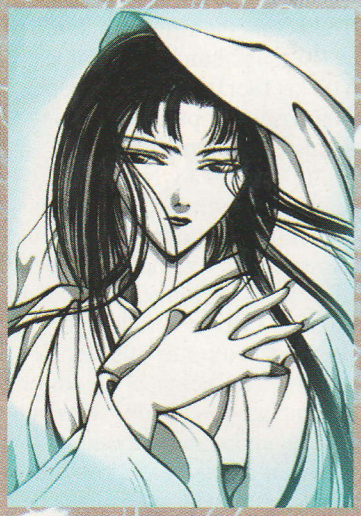
(de Clamp)

Fue publicado en 1992, y es un solo tomo cuyo título, bien podría ser traducido como: Algunas leyendas de la princesa blanca.
A pesar de no utilizar apenas tramas, tiene una sobriedad sin igual.
El volumen se divide en tres historias distintas, todas ellas dramáticas pero con tres puntos en común: La época, que es la misma, (Edad Media Japonesa), el tema (historias de amor que terminan de manera muy trágica), y la aparición de la princesa blanca (Sirahime), una figura importante dentro de las tradiciones de la cultura japonesa. Simboliza la nieve, y en todas las historias, cae nieve en algún momento.
Hay una leyenda que dice que siempre que nieva, la nieve son las lágrimas de una princesa blanca que está llorando desconsolada.

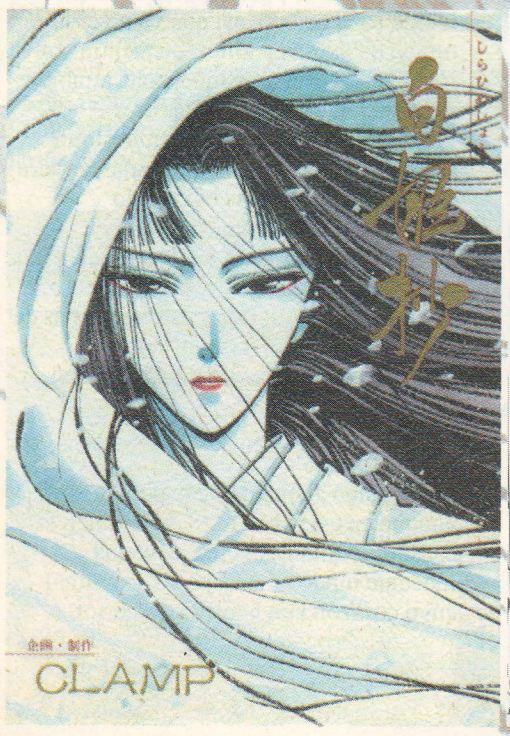
Las tres historias son las siguientes:

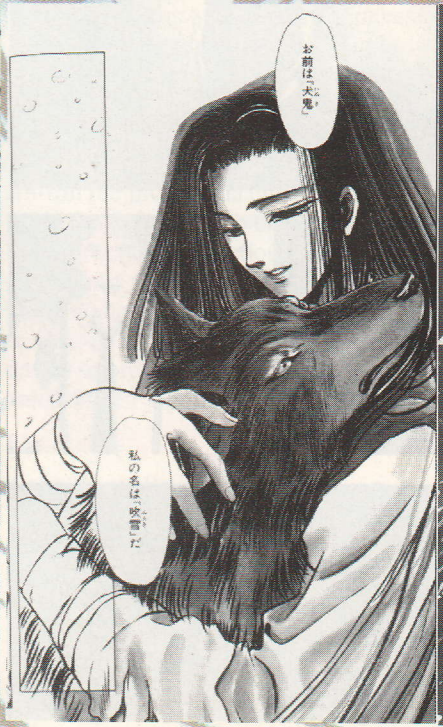
- La montaña del lobo hambriento.
- Flor de Hielo
- La pareja de pájaros.

LA MONTAÑA DEL LOBO HAMBRIENTO: nos cuenta la historia de una muchachita que busca vengar a su padre, muerto por un legendario lobo comedor de hombres que habita en lo más profundo de la montaña. En mitad del viaje, es atacada por una manada de perros salvajes , es rescatada por el hambriento lobo, que no resulta ser tan agresivo. Obligada a vivir con el durante una temporada, mientras se le curan las heridas, Fubuki ,se acaba comprometiendo con Inuki, el lobo. Su



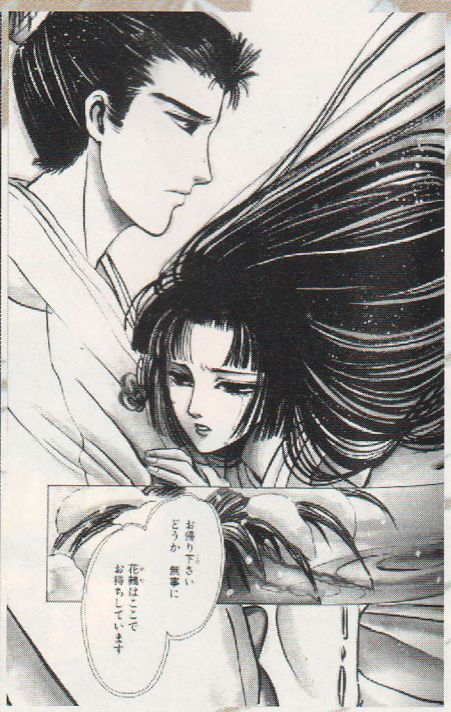
amor por el cada vez es más fuerte.
Un día, su madre que ha partido en busca de su hija perdida, lo mata de un disparo certero, al confundir un simple juego, con el ataque del lobo a su hija.
Fubuki llora y llora delante de su madre





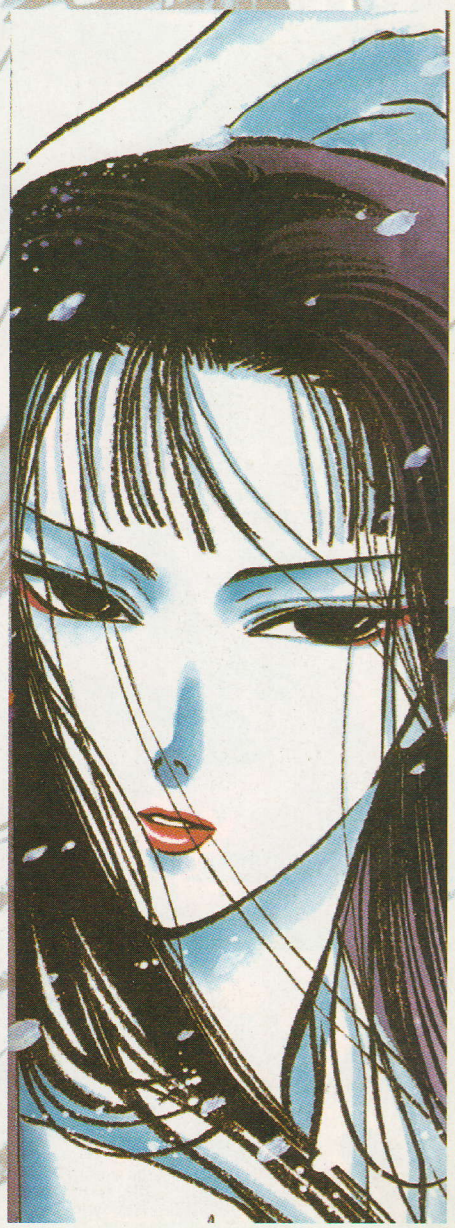
por la perdida de su amor, mientras su madre se pregunta si el lobo sabría que ella era la hija del hombre que mató.

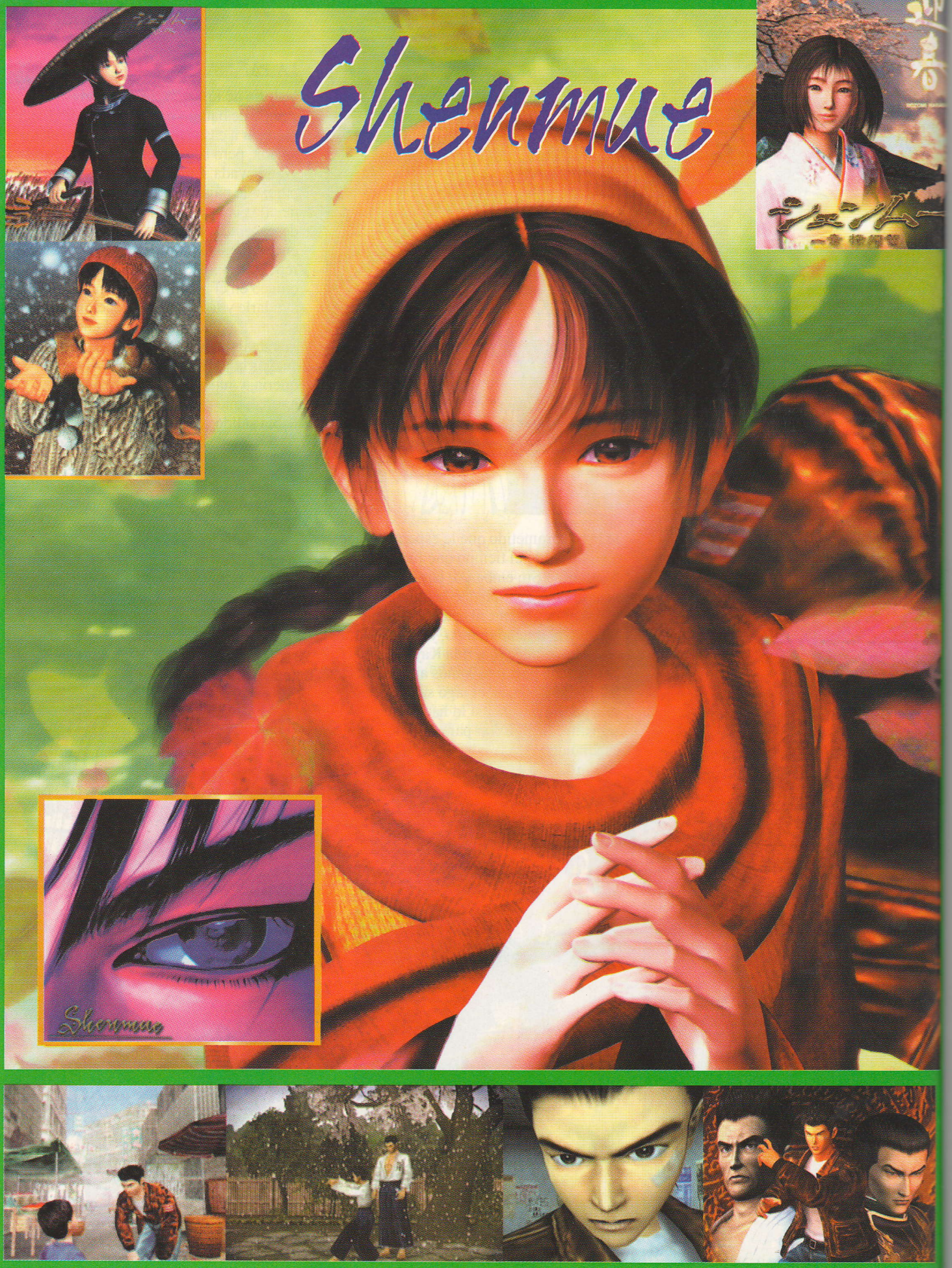
FLOR DE HIELO: nos cuenta el triste destino de una pareja de enamorados cuyos caminos se ven completamente separados por los acontecimientos que les rodean. El hombre, después de 30 años regresa a su pueblo natal, y va al lago donde hace los mismos años, le prometió a Kaya, su enamorada, que volvería. Ella le había prometido que le esperaría años o siglos, todo el tiempo que fuera necesario. Sin embargo, hay un sentimiento extraño que le obliga a regresar de repente al este lugar sagrado y maldito al mismo tiempo, y se encontrará con su adorada y querida Kaya, y comprende porque 30 años antes, ella le había dicho, que si el lago se congelaba, ella podría morir, y si lo hacía , se transformaría en flor para seguir esperando.

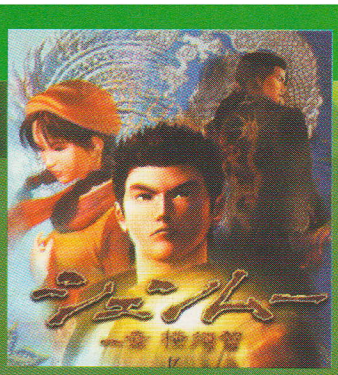


LA PAREJA DE PAJAROS: Es la historia de un guerrero que regresa al campo de batalla y que después pretende regresar a casa para pedir la mano de su amada, pero se pierde por culpa de una gran nevada. Lleno de celos al ver una pareja de pájaros enamorados, mata a uno de ellos con un flechazo. Pero desesperado, luego no es capaz de encontrar su camino de regreso. De repente, aparece una joven mujer con un craneo en el brazo que se ofrece a ayudarle y le indica la dirección que debe seguir. La chica que le ayuda no es otra que una muchacha que se le aparece en sueños bajo forma humana y a la que quería, y muerto de hambre mata un animal, que resulta ser la muchacha que había salido a buscar a su héroe perdido.

Mae Fernández




Shenmue



Este videojuego sacado para Dreamcast ha sido una de las obras maestras más innovadoras de los últimos tiempos. creado por Yu Suzuki, quién ya nos sorprendió desde el primer día al introducir el 3D en los juegos de lucha(es el creador de la saga Virtua Fighter que tanto revolucionó desde el primer momento), Shenmue es como la vida misma, como una auténtica película en la que tu eres el protagonista a través de su personaje principal.

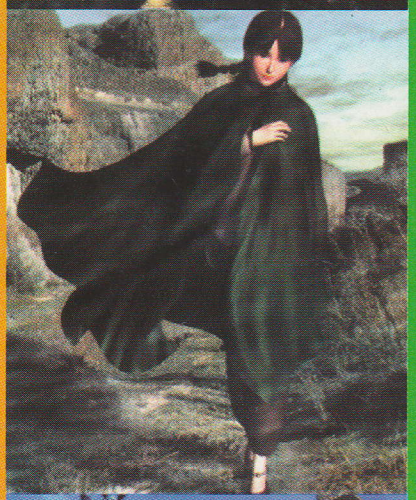
Y digo como una película real, porque en el Shenmue, amanece como un día cualquiera, con su mañana , su sol, y a medida que pasan las horas, pasa el día, hasta que anochece. Al mismo tiempo, los comercios tienen sus horarios, las personas se levantan a una hora y tienen que hacer su vida normal, cada personaje tiene su propia rutina, y tu tienes que hacer lo que realmente harías en sa misma situación si fuera completamente real, desde comer o dormir, hasta trabajar o investigar porque suceden determinadas cosas.

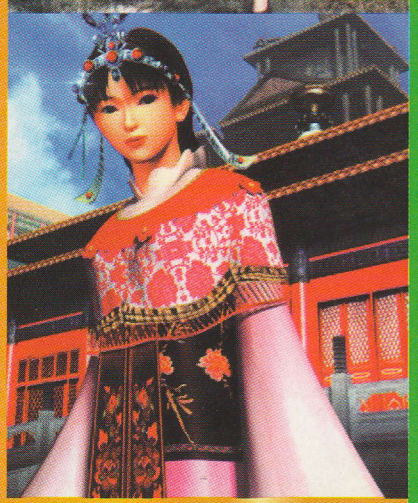
A todo esto hay que sumarle una complicada trama por un montón de lugares, muchos de los cuales existen en realidad, y de todos estos sitios, unos tendrás que visitarlos y otros no, pero en realidad tienes la posibilidad de ir al que te apetezca.

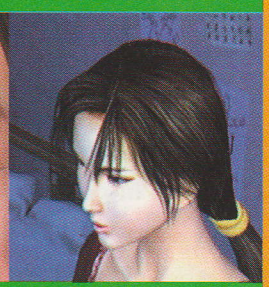
Si a todo esto le añades acción, lucha, unos gráficos impresionantes y una banda sonora de película, el resultado es un juego que si no roza la perfección , desde luego, si que ha marcado historia en el mundo de los video juegos.

por si fuera poco, esta dividido en capítulos, de tal manera, que el Shenmue trae el primer capítulo, el Shenmue 2 traerá del 2 al 5, y así sucesivamente, osea como las sagas del Final Fantasy, solo que en Shenmue la historia continua, vamos que acabas el primer capítulo y te quedas en mitad de una situación que no podrás resolver hasta la segunda parte.

La historia, se desarrolla en Yokosuka en 1986. Es invierno, y Ryo Hazuki, regresa a casa como cualquier otro día, pero al llegar se encuentra con que el dojo Hazuki, su hogar, ha sido atacado por un extraño personaje que esta interrogando a su padre por un espejo. naturalmente, se acaba llevando el espejo y matando al padre, y a partir de este momento... comienza el juego (sólo si tienes una dreamcast, claro).

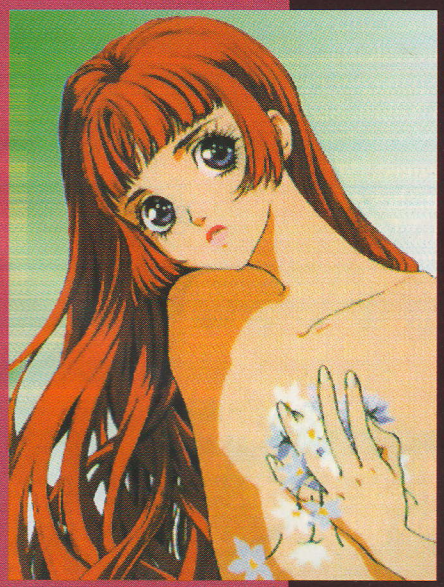


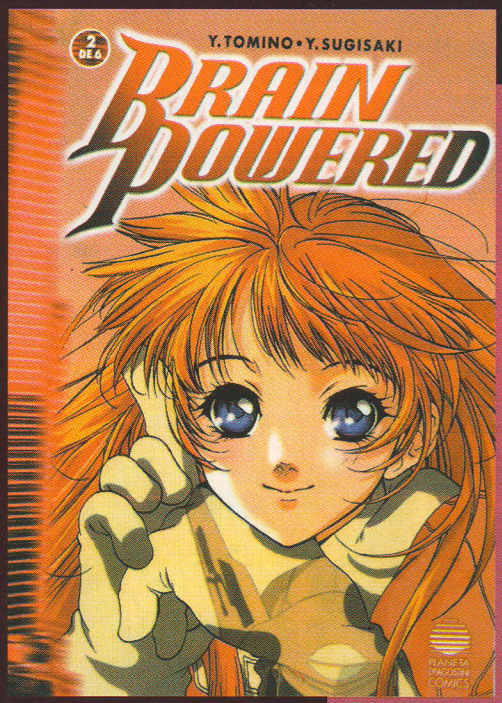




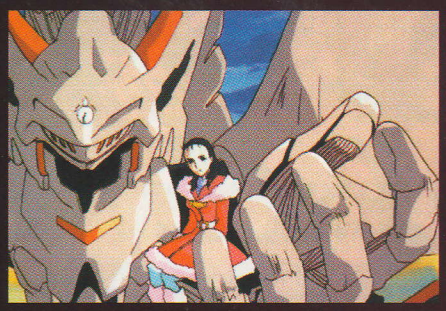
BRAIN POWERD

Si hay un estudio en Japón que tiene experiencia en series de "mechas" es, sin ninguna duda, Sunrise. Ellos han producido la saga de mayor exponente en éste género, Gundam, o alternativas de gran éxito como, por ejemplo, Escaflowne. Por eso, que Gainax presentara una serie del estilo llamada "Neon Genesis Evangelion" supuso en su momento para la Sunrise toda una proposición de guerra.
Sin embargo, la orientación de Evangelion no era para nada similar a lo que se había visto hasta el momento, y Sunrise, que ya pensaba en contrarrestar semejante osadía, más cuando Gainax estaba arrasando en éxito con su serie, se sintió totalmente desorientada. De todos es conocido el nivel de complicación existente en Evangelion, y no es fácil hacer algo coherente en ese sentido sin, además, caer en el plagio.
A pesar de todo se apostó por ello, contratando para lograr los objetivos de una serie que pudiera repetir el éxito de Evangelion con uno de los mejores staffs vistos en el anime japonés. Como diseñador de mechas (robots), se eligió a Mamoru Naganao, autor de "Five Star Stories". Si alguno habéis tenido una revista Newtype japonesa en la mano seguramente os habréis encontrado con este manga serializado en sus páginas centrales. La estética de sus personajes siempre ha sido muy discutida en los círculos de aficionados, pero lo que nadie duda es que se trata de todo un genio en diseño de máquinas y mechas. Para eso mismo fue elegido. Para el diseño de personajes, por suerte, se contrató a Mutsumi Inomata, afamada artista de ilustración y diseñadora de, por ejemplo, Weathering Continent, GPX Cyber Formula, Yoko Leda, Utsonomiko, Dragon Quest... y que suele exponer en galerías con otra gran conocida en el mundo de la ilustración: Akemi Takada. Sus diseños, del todo preciosos y elaborados, suben muchísimo el nivel general de cualquier anime. Para la animación, el elegido fue Hajime Yadate de la Sunrise que se consagró con la tan de moda Gundam Wing. Para la música, lo mejor de lo mejor: Yoko Kanno, archiconocida por su música en series como Macross Plus, Escaflowne o Cowboy Bebop. Y para dirigir todo, se decidió poner al cargo a lo más alto del estudio, al dios de las series de mechas, al "papi Gundam", Yoshiyuki Tomino.
El resultado fue uno de los grandes éxitos del anime del 98: "BRAIN POWERD". La serie trata como sigue:
A principios del Siglo XXI, las placas tectónicas de la Tierra empiezan a tener una actividad del todo anormal. La aparición de volcanes, terremotos, tsunamis, fallas se hace habitual, hasta el punto de que los polos se derriten y el nivel del mar sube en todo el planeta varios cientos de metros. Esto conlleva la desaparición de las ciudades más importantes del mundo. Todos se preguntan cual es la razón de tamañas catástrofes, y es en ese momento cuando se encuentra en el fondo del mar lo que parecen ser restos de una civilización similar a la humana, una especie de ciudad o nave compactada. Su nombre es Orphan y, al parecer, se erige como la gran esperanza de futuro de la humanidad. Además, de los volcanes empiezan a ser expulsadas unas placas orgánicas que, después de un proceso llamado Revival, se convierten en una especie de Robot llamado Antibodie.

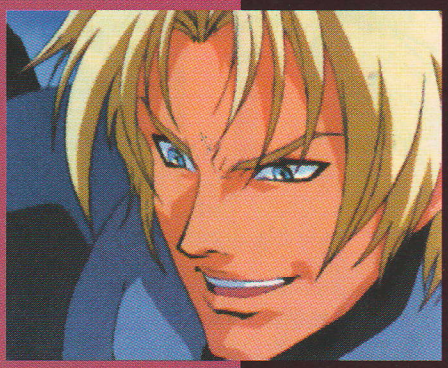




Estudiando Orphan, y casi podríamos decir que a su servicio, se encuentra una autodenominada élite, que, de una forma bastante oscura, se encarga de cumplir los designios del "ente" Orphan. La familia Isami pertenece a ésta élite, y desde hace años la dirige. Los dos hijos, Yu y Iiko, son pilotos de Grand Chers. ¿Qué es un Grand Chers? Veamos, las placas orgánicas, cuando realizan el revival, pueden convertirse en Grand Chers o en Brain Powerds (de ahí el nombre de la serie). Las Grand Chers están al servicio de Orphan, y las Brain parecen estar descontroladas, por lo que se las considera como defectuosas. Nada más



lejos de la realidad. Un día, al este de los restos de Tokyo, Hime Utsumiya, una huérfana que tiene a su cargo a tres niños, se encuentra con una placa que, en su presencia, realiza el revival. Se trata de un Brain Powerd. Hime, que por lo visto tiene una especial sensibilidad con estos entes, rápidamente es aceptada por el antibodie, y entra en el interior de él, a lo que parece una especie de habitación acolchada, tomando su control, convirtiéndose en su piloto. Es entonces cuando se encuentra con Yu Isami a bordo de su Grand Cher, y entonces... Prefiero no seguir contandoos nada más tan específicamente, sino aportar algunos retazos. Por ejemplo que Hime gracias a sus habilidades es reclutada por la resistencia contra Orphan, del todo organizada y basada en los Brain Powerds. Que Yu Isami, el día de su 17 cumpleaños, se da cuenta de que algo muy extraño ocurre en su organización, y escapa de Orphan a bordo de un Brain



Powerd que tenían en estudio. Además está mi personaje favorito, Kanan Gimms, compañera de Yu, que se encuentra en su misma situación, con muchas dudas sobre Orphan. Por último puntualizar que los Antibodies, tanto Grand Chers como Brain Powerds, no

son simplemente máquinas. Como en Evangelion, tienen parte orgánica (de hecho, se supone que son totalmente orgánicos) y, por lo tanto, tienen sentimientos. Esa es la gran baza de Hime, que es capaz de conectar sentimentalmente con los Brain como nadie lo hace.
Brain Powerd es una serie de anime para TV, lo que influye mucho en su realización técnica. La animación no es de las mejores, incluso para una serie de televisión, por lo que a veces se llega a pensar que se hizo de forma apresurada. A pesar de todo supuso en éxito bastante grande, aunque en ningún caso como el que representó Evangelion.

Existe, como es lógico, una versión manga de la serie que, además, se está publicando en España por Planeta DeAgostini. Su autor es Yukiru Sugisaki, célebre por DNAngel, un manga que si bien no es demasiado conocido, si corre en boca de muchos aficionados. Su adaptación es muy buena. Su trazo representando a los personajes diseñados por Mutsumi Inomata es realmente maravilloso y, a mi parecer, se trata de uno de los mejores manga publicados en nuestro país en los últimos tiempos.
Queda poco por decir. Sólo que si llegamos a poder ver la versión animada en España podremos darnos con un canto en los dientes... Quien sabe.
Rafa Gallardo.

Por fín inauguramos nuestra sección fan-Fic, y lo hacemos con una bonita historia que creo que a muchos nos hubiera gustado que hubiera sido la continuación del último episodio de Marmalade Boy.
Poco más hay que decir, en cada número se irán publicando las diferentes historias que vayamos recibiendo. ¿Quién sabe si de aquí saldrá un futuro guionista de anime? ¿O tal vez un futuro escritor?. En fin, nada más, a leerlo y...
Que la disfrutéis.

sección fan Fic

Un otoño Diferente

Es otoño… me gusta esta estación, creo que es la mejor del año, no hace calor ni tampoco mucho frío, el paisaje es melancólico pero a la vez romántico, además, este es un otoño diferente..., porque este otoño empieza mi nueva vida con mi nueva familia. Me entristece que la muerte de mis padres sea la excusa para volver a verles... la verdad es que no me gusta vivir sola, así que me alegro que tía Chiyako me haya pedido que vaya a vivir con ellos. Tengo muchas ganas de conocer a Miki y a sus padres, sólo quedan quince minutos... llevo casi dos horas esperando en este café..., aunque había quedado con tía Chiyako a las ocho, llevaba allí desde las seis, pero no aguantaba más en casa.

Hoy empieza mi nueva vida... con Yuu, Miki, tía Chiyako, tío Yôji, Jin y Rumi...; pero lo que yo no sabía es que este otoño iba a ser el mejor de mi vida, ya que iba a tener a mi lado además de a Yuu y a Miki unos estupendos amigos, y que iba a conocer a la persona más importante de mi vida.

- ¡Vamos, Miki, o llegaremos tarde! -
- ¿Siempre es tan tardona, Yuu? -
- Sí, yo ya estoy acostumbrado, cuando íbamos al instituto hacía lo mismo. -

Para ellos era el segundo año, para mí el tercero; Miki estudiaba Decoración de Interiores, Yuu Arquitectura, y yo ya estaba en tercero de Derecho.

- Estoy muy nerviosa, no conozco a nadie allí. -
- No te preocupes, Miki y yo estaremos allí, aunque vamos a distintas clases nos vemos en los descansos; además, Satoshi está en tu misma clase. -
- ¿Satoshi? -
- Sí, es mi mejor amigo, te caerá muy bien, ya lo verás. -
- ¡¡¡Además es guapísimo!!! dijo Miki gritando.
- Oye, Yuu, me dijiste que más amigos tuyos iban a Toryo... -
- ¡Ah, sí!, Ginta y Arimi. Ginta es el mejor amigo de Miki y Arimi fue mi novia cuando íbamos a octavo grado; ahora salen juntos. Están estudiando los dos Magisterio, quieren ser maestros y dar clases en Toryo. -
- Oye Miki, ¿qué clubes hay para apuntarse?. En Osaka iba al club de tenis, se me daba bastante bien. -
- ¡De veras!, yo estoy en el círculo de tenis de Toryo. ¿Por qué no te apuntas? -
- Vale, ¿y tú, Yuu? -
- Yo paso, prefiero no meterme en ningún club. -

¡¡Ding dong!! ¡¡ding dong!!!

- ¡¡¡Llegamos tardeeeee!!! -
- Bueno, Kio, nosotros nos vamos, tu clase está allí, la número doce, ¡buena suerte! -

Este pasillo es inmenso, parece que no llegamos nunca... en fín, vamos allá...

Entré en la clase, era muy grande..., vaya, no hay sitios libres abajo, pues arriba no voy a enterarme de nada, qué fastidio.

- ¡Eh, chica!, ¡¡¡pelirroja!!! -

Alcé la mirada, había un chico levantando la mano.

- ¿Estás buscando sitio? -
- Sí, abajo no hay, y muy arriba no quiero ponerme. -
- Me llamo Miwa, llámame Satoshi. ¿Cómo te llamas? -
- Kio Manjimaru, llámame Kio. -
- Vale, Kio, puedes sentarte aquí, a mi lado no hay nadie. -
- Muchas gracias... Un momento, ¿tú eres el amigo de Yuu Matsura? -
- Sí, soy yo, ¿le conoces? -
- ¡¡Claro, es mi primo!! -
- ¡Ah!, entonces tu eres la prima que iba a venir de Osaka a vivir con Yuu, Miki y sus padres. -

- Sí, estoy muy contenta, son todos muy amables conmigo. -
- ¿Ya conoces a la panda? -
- No, aún no. Yuu me ha hablado de Ginta y Arimi, que estudian aquí. -
- Sí, están en el piso de arriba. Bueno, Kio, espero que te guste estudiar aquí, los profesores son muy buenos y respetan mucho a los alumnos. Además, siempre que te surja alguna duda estaré yo para ayudarte. -
- Muchas gracias, Satoshi, presiento que nos vamos a llevar muy bien. -
A partir de ese momento empecé a sentir algo muy especial por Satoshi.

Pasaron dos semanas desde que llegué a mi nueva casa. Yuu me presentó a toda la panda, encajé muy bien, todos eran muy simpáticos. Aunque faltaba Meiko. Yuu me contó toda la historia de Meiko y Na-chan, de lo mucho que Satoshi había sufrido, ya que él estaba muy enamorado de ella. Ahora Meiko era una escritora muy famosa en Japón y Na-chan un importante ejecutivo, seguían viviendo en Hiroshima, por lo que Miki a veces se sentía algo sola.
En la universidad conocí a una chica muy simpática, enseguida nos hicimos amigas. Se llamaba Ryoko Ishida, su novio era extranjero, muy popular entre las chicas del campus, se llamaba Alex Derlian, los dos iban a mi clase, y vivían cerca de casa.
Los días pasaban normalmente hasta que un día el director de la universidad propuso formar un periódico. Satoshi, Alex, Ryoko y yo nos apuntamos, y de las otras clases Ginta y Yuu. Esto nos unió más a Satoshi y a mí, yo estaba muy contenta.
Una semana más tarde, estábamos investigando para un artículo, cuando en un callejón vimos a unos hombres cargar y descargar unas cajas muy extrañas. Yuu, Satoshi y Alex fueron a echar un vistazo. Eran ladrones, y nos fuimos a casa preocupados...
- Mañana volveremos al callejón dijo Ginta si están, podemos hacer fotos. -
- ¡Sería el principio de una gran carrera! dijo Satoshi- dejaríamos el Derecho y nos haríamos periodistas! -
- No digáis tonterías, es peligroso..., además, ya he perdido a mis padres para ahora perder a mis amigos ... y perderte a tí... ¡No quiero volver a estar sola!, ¡No quiero sentir ese vacío en mi corazón! -
Eché a correr sin mirar, las lágrimas nublaban mi vista, no oía nada, no quería oir nada... lo último que oí fue la voz de Satoshi gritándome que parara... fue tarde... al coche no le dio tiempo a parar....

- ¿Dónde estoy?... todo esta oscuro....Satoshi, ¿dónde estás?..., no te veo... ni te oigo... ¿Te has ido?... -
Abrí los ojos..., allí estaba, apoyado en mi almohada, estrechando fuertemente mi mano. Me le quedé mirando.., abrió los ojos... cuatro fueron sus palabras:
- Te quiero...cásate conmigo. -
Me echó en su regazo..., sus lagrímas caían en mi rostro.
- ¿Por qué lloras? le pregunté.
- Ya no estarás sola... ya no habrá más vacío en tu corazón... - y me besó dulcemente.
Es otoño... me gusta esta estación... ya no me siento sola.

Kio Manjimaru
12 de abril de 2000

No te pierdas nuestro especial del salón:

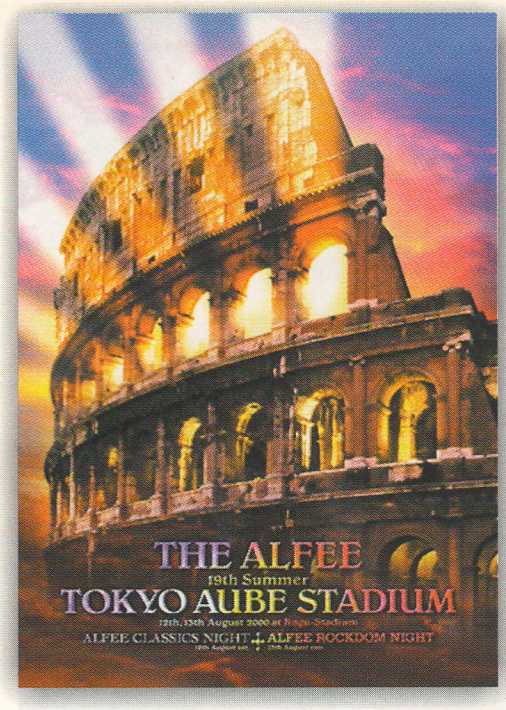
Idol Densetsu Eriko

todas sus canciones ,

imágenes del libro y el manga...

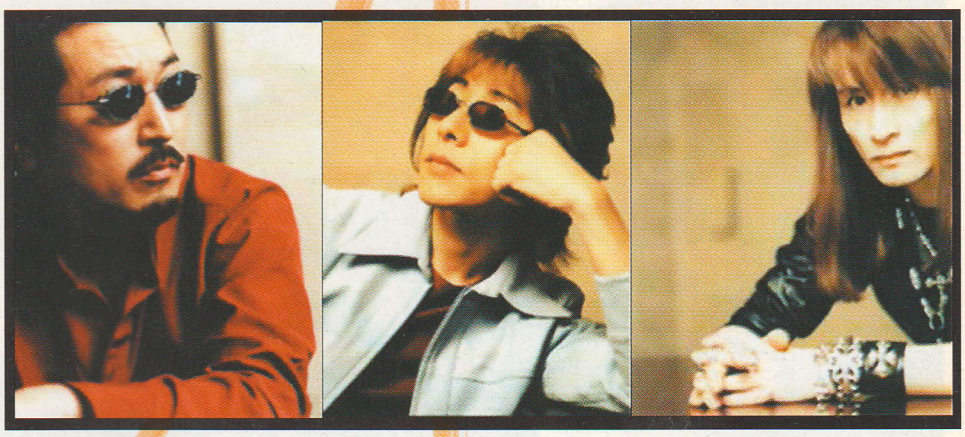
algo que no te puedes perder.

THE ALFEE



Este grupo musical es un hito en la historia de la música pop de Japón. Si bien, es posible que a nadie le suene así de pronto, sin embargo, quizás a alguien le parezca conocido si digo que cantaban una de las mejores canciones de la serie de anime Touch, exactamente: "For the Brand New dream".
The Alfee es uno de los grupos que más tiempo llevan en el mundo de la música, y posiblemente uno de los que más discos ha vendido en el mundo nipón. De hecho, puedo decir que conozco pocos grupos que tengan tantos Lps y Singles como este.

The Alfee está formado por tres nombres: Masaru Sakurai, Kouji Sakazaki y Toshihiko takamizawa, y ademas los tres son vocales, compositores y cada uno toca un instrumento diferente.
Ambos eran antiguos compañeros de clase. Ya entonces, tenían su propio grupo musical en el colegio: CONFIDENCE, en donde interpretaban canciones famosas de Los Beatles, Simon y Garfunkel y otros cantantes famosos en aquellos momentos.
Tuvieron la oportunidad de debutar el 25 de agosto de 1974, con una canción: " Natsu-Shigure" gracias a la compañía Victor Japan, pero fracasaron estrepitosamente y la compañía les rescindió el contrato sin que ni si quiera volvieran a intentarlo.
Así que se dedicaron a tocar en diversos clubs nocturnos y como teloneros de algunos cantantes importantes del momento.
En enero de 1979, la compañía Pony Canyon les brindó la oportunidad de sacar un single. "Love letter", así se tituló dicha canción que les sirvió para que empezarán a ser un poco conocidos, pero nada más.
Y sería 10 años después, cuando gracias a otra canción, en este caso "Marie Ann" cuando alcanzaran un éxito inesperado y se hicieran nacionalmente conocidos.
A partir de ese momento, triunfaron por completo y desde entonces no han dejado de sacar Lps, uno tras otro, y diversos singles. Para que os hagáis una idea de su productividad tienen aproximadamente unos 40 lps y más de 40 singles, todos ellos con un éxito increíble.



The Alfee alcanzó muchísima popularidad y es protagonistas de canciones en el mundo del manga, en series tan conocidas como Galaxy express, Touch o los Crímenes de Kindaichi entre otras.
Además como particularidad especial, The Alfee da muchísimos conciertos en directo, haciendo cada año, el tour de primavera, el tour de verano y un concierto especial en otoño, a pesar de lo cual, también graban sus Lps en su estudio, por lo que podréis ver que realmente les da tiempo a todo, eso si, siempre están ocupados. Los conciertos del grupo son muy famosos y cada año se llenan de miles y miles de fans que esperan con ilusión la llegada de esos eventos.
Debido a la gran amistad que les une y al numero de años que llevan tocando juntos, es muy posible que si uno de los tres miembros decidiera retirarse, se retirara el grupo entero, así que esperamos que duren muchos, pero que muchos años más.

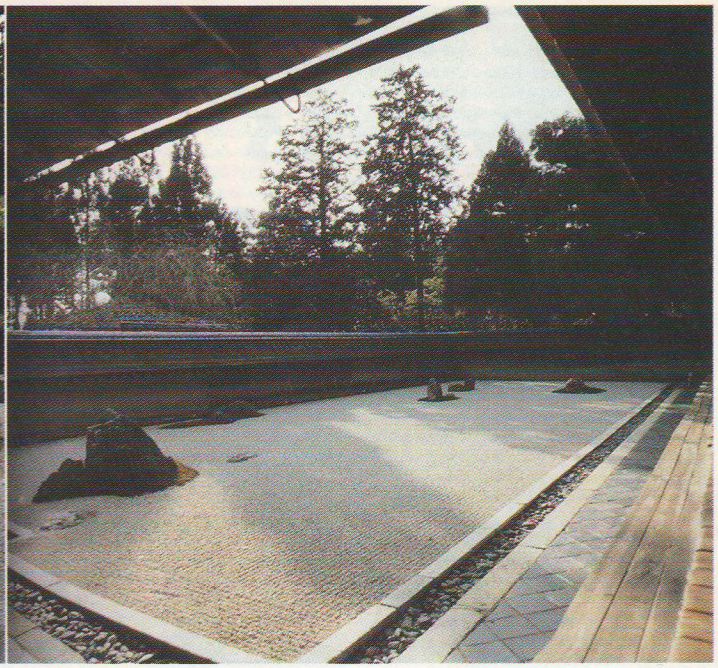
Mae

MASARU SAKURAI:
Nacido el 20 d enero de 1955 en la prefectura de Saitama. Es vocal y bajo en el grupo . Le encanta el tenis y las carreras de Formula 1.
KOUJI SAKAZAKI:
Nació el 15 de abril de 1954 en Tokyo. Es vocal y percusionista además de tocar la guitarra acústica en el grupo. Entre sus hobbies están : la fotografía, la cerámica, los reptiles y los anfibios.
TOSHIHIKO TAKAMIZAWA:
Nació el 17 d abril de 1954 en la prefectura de Saitama. Es vocal y guitarrista del grupo. Entre sus aficiones está el baloncesto.

El Jardín Japonés

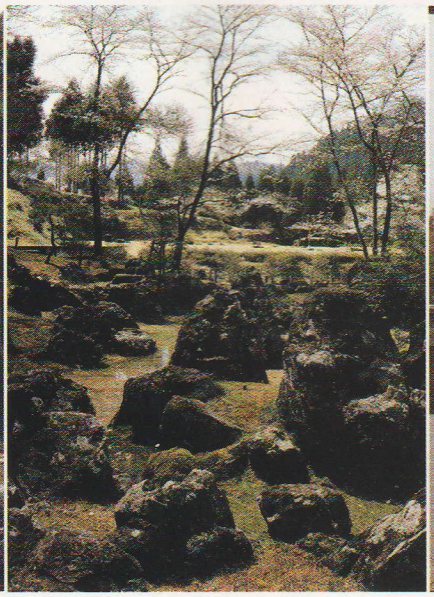
El arte, la cultura y la filosofía se unen en la naturaleza

Hablar de jardines japoneses es hablar de arte, es hablar de compenetración con la naturaleza, es la creación desde cero de un nuevo paisaje con elementos naturales.
El arte japonés de la jardinería es una tradición que viene de mucho tiempo atrás. De hecho, hay un manual clásico de jardinería, llamado el Sakutei-ki donde vienen reglas y secretos para la creación de jardines de la época Heian, un libro que todo buén arquitecto de jardines debe tener en cuenta.
En el, tienes desde 5 tipos de jardines a 9 estilos de como configurar una cascada, o como debe ser la composición de las piedras.
Los jardines japoneses son una tradición que ha ido evolucionando y cambiando hasta hoy día. Hay muchos tipos de jardines japoneses dependiendo de la



época y el lugar.
Por supuesto, había jardines en templos budistas y en palacios, pero aunque la base de su construcción es la misma, la composición de los elementos naturales era diferente.
Pero vayamos a lo principal: Para apreciar la belleza interior y exterior de un jardín japonés, tenemos que entenderlo, entender su finalidad, entender cada piedra o grano de arena que hay colocado. Puede resultar muy filosófica , pero un jardín japonés casi siempre tiene su inspiración en el budismo zen, por tanto lleva en si un filosofía muy profunda.
Observemos la naturaleza de Japón, tiene montañas, ríos, cascadas, islas, lagos, riachuelos, piedras y una gran variedad de vegetación bastante grande.
Pues bien, cualquier elemento de un jardín japonés proviene del propio paisaje japonés , y la combinación armónica de estos elementos en formas asimétricas dentro de un marco simétrico crea el jardín. Dentro de todo esto, puedes encontrar desde jardines secos, sólo con rocas y arena, hasta jardines palaciegos que suelen ser los más recargados, con árboles de sakura, azaleas, camelias, colinas, pinos, arces, montañas artificiales, pequeños lagos, puentes,...
Esta naturaleza controlada consigue una unión perfecta, ¿ Con que finalidad? El silencio, la convivencia con la naturaleza, la paz interior, la meditación.
¿Cómo se logra esa unión perfecta? Pués con una serie de reglas que aunque parezcan sencillas se necesita un alto nivel de estudio para conseguirlas. La principal es la combinación del ángulo recto con la forma natural. Otro rasgo es la apreciación de la belleza en una roca, las que tienen una cinta sagrada son llamadas " Go- Shintai" (morada de una divinidad).
Las rocas van en triadas, el equilibrio lo marcan los números impares, y así con una serie de características diferentes, pero precisas.
Resumiendo, un jardín japonés debe reunir los siguientes conceptos:
Asimetría, simplicidad, austeridad, majestuosidad, naturalidad, profundidad, refinamiento, serenidad, paz y silencio.
Así son los jardines de oriente, un lugar silencioso y pacífico donde la pintura la escultura y la arquitectura forman un todo.

Mae Fernández



Jóvenes Artistas

Beatriz Sánchez Rodríguez
Badalona (Barcelona)

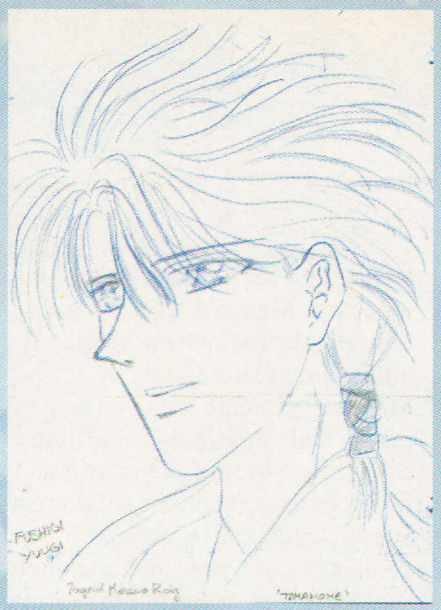
Sánako Chan
Tarragona

Vanessa Faraldos Carroce
Fuenlabrada (Madrid)

Ana Isabel Diaz Niebla
Sta. Cruz de Tenerife

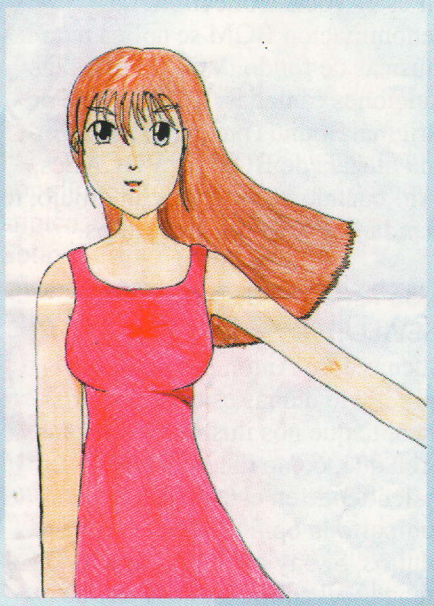
Elena Torrezuri Urrutxua
Gernika (Vizcaya)

Mª de los Milagros Acosta Muñiz
Sevilla



Ingrid Moreno Roig
Villafranca del Penedés (Barcelona)

Jose Antonio García
El Cuervo (Sevilla)



Verónica casares Ruiz
Badalona (Barcelona)

Raquel Pina Romeo
Casetas (Zaragoza)

Cartas

POR CAT'S EYES

Las cartas siguen llegando y llenando nuestros buzones. A todos, gracias mil porque nos encanta saber de vosotros. Los piropos, consejos, sugerencias y opiniones que nos dais son el mejor de los ánimos para seguir adelante. Esperamos seguir contando con vuestras cartas. Vamos allá:

Ruth Fusté Agustí (GRAN CANARIA)

No es habitual recibir una carta en catalán, y menos si viene de Gran Canaria. Menos mal que mis pocos conocimientos del catalán han sido suficientes para poder traducir. A todos, por favor, escribid en castellano. Nos preguntas sobre Fushigi Yugi. Existen muchos rumores sobre la emisión en TV de la serie, lo cual supondría repetir una revolución como la de Marmalade Boy ("La Familia Crece") o Rurouni Kenshi ("El Guerrero Samurai"). En caso de su emisión lo más lógico es que saliera el manga también, probablemente por Planeta. Pero todo son rumores y no hay nada en claro.
También preguntas por Dark Angel. Pues las últimas noticias es que Kia Asamiya la está continuando en color en Estados Unidos, en una iniciativa única entre los autores japoneses. De Vampire Princess Miyu, sólo se encuentran los OVAs, editados en vídeo por Manga Video. Sobre Shurato, decirte que en México tuvo muchísimo éxito, igual que en Francia, pero en España no se espera nada próximo. Por último consultas sobre City Hunter. En Japón recientemente ha salido una nueva película. El manga, evidentemente, es difícil que vuelva a editarse tras su cierre por Norma.
Lo mejor es que busques en Francia. Allí hay muchísimo material de Nicky Larson, el nombre que se le dió allí.
Como bien indicas, se rumorea de muchas películas basadas en manga a realizar en Hollywood. Las más probables son Mai de Ikegami, y Gunnm (Alita). Incluso dicen que podría estar dirigida por James "Titanic" Cameron.

Evelyn Aguilera Román (BARCELONA)

Hola Evelyn. No entiendes porqué hay tantas revistas de temática manga y tan pocas editoriales que publican manga... Buena pregunta. El tema está muy candente en distintos foros de aficionados y, aunque nuestra opinión es parcial por lo que nos toca, personalmente creo que todo se restringe a que se venden más revistas que mangas porque la gente compra más revistas que manga. ¿Y la razón de eso? Mi opinión personal es que el manga es caro, si no, comprobad lo que os ofrecemos nosotros por 750 ptas. y lo que os ofrece cualquier editorial por 1200 ptas...
Por eso la gente deja de comprar series. Pero no debes desanimarte, sino animar a los demás a que consuman manga.
Las cadenas autonómicas tienen cada una políticas muy particulares con el anime. Por ejemplo, en TeleMadrid hace años que no se emite NINGUN anime. Por cierto, muy buena tu anécdota de la película de Pokémon.
Tu idea sobre una sección fija que consiste en recordar series de anime emitidas en España ya la tenemos en marcha. Es decir, en todos los números de Más Manga han aparecido artículos sobre estas series, lo que pasa es que no nos gusta sectorizar las secciones. Lo importante es la serie en sí misma, y no nos hace falta ninguna sección para hablar sobre ella.
El mejor CD de YuYu Hakusho para mí es el Vocal Collection. La denominación BGM se aplica para las músicas de fondo, VOCAL para las canciones cantadas, y OST viene de Original SoundTrack, que suele ser una mezcla de BGMs y VOCALes.
¡Ah! cuando nos mandes un dibujo, te mandamos nuestros autógrafos.

José Antonio García (SEVILLA)

Buenas Jose Antonio. Eso es un sobre, y lo demás es tontería. Nos encanta que nos ilustréis los sobres.
Creo que, como dices, el anime se malentiende en este país. Pero no comparto la opinión de que es para adultos. Si hay algo que caracteriza el manga y el anime japonés es que cubre con multitud de series todos los rangos sociales y edad, por lo que tenemos series para niños, para adolescentes chicos, para adolescentes chicas, para oficinistas, para amas de casa... El problema viene cuando aquí a todo se le aplica el mismo rasero.
Para conseguir episodios de Slayers en vídeo, deberías ponerte en contacto con otros aficionados. ¡Ah! y gracias por tu valoración del CD.

Elena Torrezuri Urrutxua (GERNIKA - BIZKAIA)

Hola Elena. Conseguir manga en ciertos sitios es más que difícil. En el caso de Rurouni Kenshi, lo que deberías hacer es buscar en las

tiendas de cómics de tu provincia. Si no es posible, contacta con la editorial, Glenat, para que te los proporcione. Muchas gracias por tus felicitaciones, especialmente de parte de María del Mar.

María de los Milabros Acosta Muñiz (SEVILLA)

nteresantes preguntas nos haces, María de los Milagros. Narumi Kakinouchi, la autora de Vampire Princess Miyu, lo único que ha salido son los 2 primeros OVAs de Miyu por parte de Manga Video. Sobre Bastard! pensamos hacer un buen artículo próximamente, así que te pedimos sólo un poquitín de paciencia.

Raquel Rodríguez Carvajal (LLEIDA)

Ojala podamos ver dentro de poco OZ en España, en cualquiera de sus vertientes. A pesar de ello, somos realistas, y no apostamos demasiado por ello. Se trata de una serie bastante atípica, con lo que ello conlleva. Sobre Fushigi Yuugi, te digo lo mismo que a Ruth en la página de al lado.

Beatriz Canónigo Acosta (SEVILLA)

Más Cartas de Sevilla. En tu ciudad supongo que, en caso de que tengan la Banda Sonora de Marmelade Boy, seguramente estará en Mangaline Cómics, en la Calle Doctor Leal Castaño T-1, número 5 bajo, 41009 Sevilla. Y si no la tienen en ese momento, seguro que te la puede conseguir.

Mar Hernández Munuera (MADRID)

Hola Mar. A Madrid llega mucho manga, aunque la mayoría sólo es accesible en las librerías especializadas. Si en Akira Cómics te han dicho que nos hemos inventado el que fueran a salir Marmelade Boy 9 y 10, se equivocan, y mucho, ya que esa reseña hacía referencia a la versión en fasciculos tamaño grande que está publicando en la actualidad Planeta, no a los tomos, como es evidente. El CD de Marmalade Boy no ha salido porque nadie lo ha editado, y el que comentabamos era de importación. Intentar conseguirlo por FNAC es una buena idea, pero lo tienes muy difícil, ya que tardan muchísimo (más de 3 meses), eso si lo encuentran, ya que no es un CD de actualidad. Si quieres un consejo, pidelo en tu tiendas especializada (hay como cuatro o cinco muy cerca de FNAC en Madrid) y, si no, al servicio de venta por correo de Chunichi Cómics. El precio de la revista viene definido por el CD. Además, si comparas, verás que es muy difícil encontrar en el mercado cualquier revista con CD más barata de 995 ptas (y no hablo sólo de manga). Pepa y Pepe hicieron aquel artículo en el número 1 para hacer reflexionar a los aficionados a la serie, para sembrar un poco de polémica. Además, como bien dices, en muchas de las cosas estabas de acuerdo, ¿verdad?

Raquel Piña Romeo (ZARAGOZA)

Muy chulos tus Sds. Desgraciadamente, no tenemos espacio para poner tu convocatoria de colaboración con tu fanzine. Para todos los interesados, ahí va la dirección: Raquel Piña, C/Cáceres, sn. Bajo D. 50620, Casetas, Zaragoza.

Vanesa Faraldos Carrocera (SEVILLA)

Vaya, tienes razón, no hay muchas chicas que vayan diciendo por ahí que les encanta sobre todo el Hentai. Tus maquetas son realmente buenas, sobre todo teniendo en cuenta que están hechas en plastelina. Son increibles. Y desde aquí nos hacemos eco de ello, e invitamos a todos los que leáis esto a exponer las maquetas de Vanessa. Tenéis su dirección justamente aquí al lado, en la sección "Haciendo Amigos".

Bueno, chicos. Esto ha sido todo por este número. ¡Ah! Preparamos algo con fotos de disfraces, así que ¡enviadnos las vuestras. ¡Chau!

Jose María Collantes Jiménez
C/ La Granja nº 3, 1º C
San Fernando (Cádiz) 11100
Quiere escribirse con gente que le guste el manga, y sus favoritos son: Rurouni Kenshin, Evangelion, escaflowne, slayers, El Hazard, Cowboy Bebop, Estas Arrestado...

Aroa García
C/ Juán de Toledo 31, 4º , 2ª
08901 L'Hospitalet (Barcelona)
Tiene 22 años y quiere cartearse con otakus de su edad, más o menos.

Ana Pérez Cerniño
C/ Fot. Angel Llanos 11, 3º B
Vigo (Pontevedra) 36209
Tiene 14 años y quiere cartearse con chicos y chicas que tengan más o menos su edad, y algún chico o chica japonés que viva en España.
Le gustan: Marmalade Boy, Please save my Earth, los del Studio Ghibly, X 1999, Rurouni Kenshin, Shimizu Reiko, zetsuai, etc, y también el J-pop y la cultura japonesa..

Sanako Chan
Bloque San Mateo Esc. E 4º, 4ª
St. Pere i St. Pau
43007 Tarragona
Para escribirse con fanáticos de Rurouni Kenshin, la play Station y, todo tipo de música.

Vanessa Faraldos Carrocera
C/ Callao 64, 5º A
28945 Fuenlabrada (Madrid)
Para cartearse con gente de todas las edades.

Raquel Piña
C/ Cáceres s/ nº bajo D
50620 Casetas (Zaragoza)
Le gustan todo tipo de manga, los video juegos, y todo lo relacionado con la fantasía heroica

CDs Un poco de Música

¿Cuantos Cds de anime tienes en casa? Ya sean muchos, pocos o ninguno, lo que está claro es que todos hemos descubierto la alta calidad de las producciones japonesas en materia de música de anime. Por eso mes a mes os acercamos los que son, a nuestro parecer, buenos Cds. Además, si buscáis información sobre algún título en especial, escribidnos, y nosotros lo incluiremos en esta sección.

WEIB KREUZ

Creo que es uno de los Cds que más ha sorprendido dentro del mundo del anime.

Weib Kreuz no es una serie exactamente, es un grupo formado por cuatro personas: Takehito koyasu, Tomokazu Seki, Shin-Ichiro Miki, y Hiro Yuuki, los que en su momento doblaron personajes de anime popularmente conocidos, como los de Gundam, que se juntaron e hicieron un disco, y sobre este cuarteto, se hizo una serie de anime donde naturalmente, cantan ellos.

Su música es completamente tecno y maquinera, al estilo Matrix (me refiero a las tecno), y digo al estilo porque no es preciso comparar. Naturalmente, son cantadas y con mucho ritmo y marcha, aunque a medida que avanza el cd, se vuelve más tranquilo, Si no es tu tipo de música favorito, o te gusta mucho, puede resultar pesado oir tantas canciones con un ritmo parecido.. El cd se compone de doce pistas más un Bonus track.

★ ★ ★

SOUKAIJI ORIGINAL SOUNDTRACK

Dentro de las bandas sonoras para videojuego, la del Soukaiji pertenec a esas músicas orquestales al estilo Final Fantasy o Shenmue, tal vez con un poco menos de fuerza y solidez, aunque con pistas con la misma grandiosidad, especialmente el tema que abre el cd, recurrente a lo largo del disco y que refleja un estilo musical de ascendencia oriental y arábiga que tan de moda están ahora.

Básicamente instrumental, tenemos melodías suaves, épicas, y algunas con un ritmo en la línea de los videojuegos de la SNK.

Atención a la penúltima pista, bonita canción con un final instrumental que recordará a muchos el tema principal de Mononoke Hime.

En fín, para todos los amantes de la música orquestal de más alto nivel, éste es un cd que colmará ampliamente las expectativas sobre lo que se puede esperar de la música de un videojuego.

★ ★ ★

MACROSS 7
LET'S FIRE : FIRE BOMBER

Si hay algo que no puede faltar en cualquier entrega d ela saga macross es una lato componente musical. en el caso de Macross 7 se ha orientado claramente este contenido hacia el lado del Hard-pop y el Rock. La voz de Basara es totalmente propicia para ello y en este Cd encontramos canciones llenas de fuerza y de ritmo, que a más de uno sorprenderán por esas mismas razones.

Aparte de esto, hay que tener en cuenta que la música además es muy buena, que las canciones están muy bien, así que si os encontráis este Cd en vuestra tienda habitual, no desaprovechéis la ocasión de comprarlo.

★ ★ ★ ★

SAILOR MOON R
WHAT CAN WE DO FOR THE FUTURE?

Para mi, el mejor Cd sobre esta serie que se ha hecho. Está compuesto de diez temas cantados, opening de la primera parte incluido. De estos, 9 poseen voz femenina y sólo un tema está cantado por voz masculina, pero es una balada romántica y maravillosa. está canción esta cantada por Tuxedo Mask (el señor del antifaz) En las otras canciones, tenemos a Sailor Moon, Sailor Mars, Sailor Mercury, etc.Se le podría definir como un cd con encanto, agradable de oir, y con estilo pop suave, por hacer alguna comparación para hacerse una idea, algunas canciones estarían en la linea de Eriko Tamura, o Video girl Ai. No hace falta ser un fan de la serie para escuchar y disfrutar de este disco, que incluso puede llegar a hacerte desear ver algún capítulo.

★ ★ ★ ★

BRAVE COMMAND DAGWON
ORIG. SOUNDTRACK

una serie desconocida para la mayoría de nosotros, pero eso no viene al caso porque lo que vamos a destacar es su excelente banda sonora. Se compone de 17 tracks, todos instrumentales excepto el opening y el ending, ambos cantados, el primero una canción cañera, y el ending una preciosa balada romántica. Las melodías nos recuerdan gratamente músicas de series como Saint Seiya en sus momentos de tensión y heroicidad; Lodoss war en sus notas épicas, Shin Kimagure en sus pistas lentas, o la magia de la música de las películas de Miyazaki, con su piano, sus violines, su flauta...

En definitiva, una banda sonora deliciosa de escuchar y que merece la oportunidad de todos los aficionados.

★ ★ ★ ★

BANDA SONORA DEL MES

HEROICAL LEGEND OF ARSLAN ORIGINAL SOUNDTRACK 1

★ ★ ★ ★ ★

Perfecta tanto en la música como en la composición de la misma, el primero de los Cds de Heroical Legend of Arslan no defrauda en absoluto. la banda sonora es una impresionante mezcla de música New Age con reminiscencias hindues y árabes, todo ello transmitido de forma rítmica, sosegada y envolvente, reflejando cada momento importante del anime.

La última pista recoge la canción del ending de Heroical Legend of Arslan, que por supuesto lleva el estilo new Age entre sus versos.

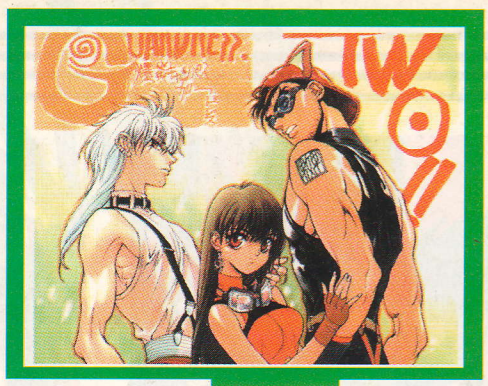
En resumen, es difícil expresar con palabras lo que transmite su música, hay que sentarse en un sillón, cerrar los ojos y escucharla, porque es soberbia.

Aunque es una banda sonora un poco difícil de encontrar, no se la debe dar por perdida, y hay que buscarla en Cds de segunda mano donde ha sido una de las mas vendidas.

MÁS MANGA

PRÓXIMO NUMERO

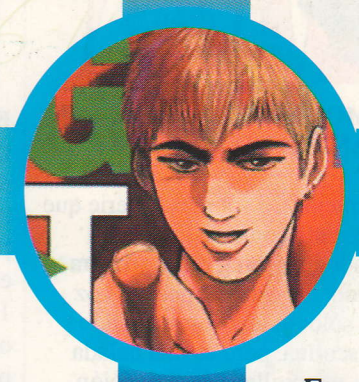
NÚMERO 6



Campus Guardress

Kanata Kara

G.T.O



R.G.Veda

Elementalors

Fancy Lala

Gate Keepers

MÁS MANGA
Número 4- Año 2000

Dirección
Maria José Castro

Coordinadores
Eloisa Fernández y Rafael Gallardo

Maquetación
Eloisa Fernández y Rafael Gallardo

Filmación:
Gabriel Sánchez-Trincado

Colaboradores
Maria del Mar Fernández, Concepción Corrales, Natsu, Aki, Everon, Shintai, Mae Fernández, Rafael Gallardo.

Coordinación y Contenido del CD
Eloisa Fernández y Rafael Gallardo

Director de Producción
José García

Administración
Rosana Jiménez

Suscripciones
Vanessa Roda: 93 477 02 50

Redacción y Administración
Ares Informática S.L.
Avda. Mare de Déu de Montserrat, 2-Bis
08970 SANT JOAN DESPÍ (BARCELONA)
Tel: 93 477 02 50 Fax: 93 477 22 84

Fotomecánica
Ares Informática, S.L.

Impresión
Industrias Gráficas Pantone S.A.

Duplicación CD's
Novodisc S.A.

Distribución
Coedis S.A.

Depósito Legal
M-49225/99

No está permitida la reproducción total o parcial del software contenido en el CD ROM de esta revista sin la autorización del fabricante o representante legal en España de cada uno de los programas.
Queda prohibida así mismo la reproducción parcial o total, aún citando su procedencia, del contenido de esta publicación, incluyendo el contenido del CD ROM y de la revista por cualquier medio.
Todas las imágenes reproducidas en esta publicación son © de sus autores.

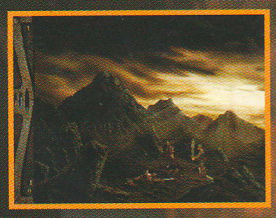
Más Manga no se hace responsable de las opiniones de sus colaboradores en los artículos publicados ne está necesariamente de acuerdo con las opiniones expresadas en los mismos.

ARES INFORMÁTICA S.L.

Presidente: ALBERT RODRÍGEZ
Directora General: MªJOSÉ CASTRO
Director Técnico: JOSÉ GARCIA
Director adjunto: RAMÓN CARDONA

TLON

A Misty Story



Atrevete a mirar...

Una gran aventura gráfica en la cual serás un guerrero que deberás adentrarte en un bosque encantado, y enfrentarte a más de noventa despiadadas criaturas ¿podrás salir del bosque con vida?

Lo encontrarás en:

MIDAS

ARES multimedia

Tel. 93 480 89 30
Fax 93 477 22 84

Top Comics

#242

TODOS TUS HÉROES LLEGÁN A TU QUIOSCO...

¿TE ATREVES A PERDÉRTELOS?